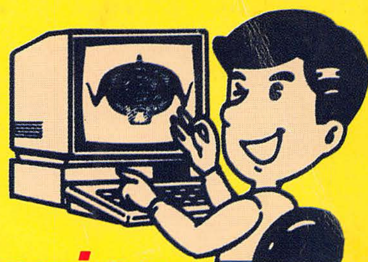
昭和60年11月1日発行(毎月1回1日発行)第4巻第11号昭和57年12月6日第3種郵便物認可昭和59年5月1日国鉄首都特別扱承認雑誌第7517号

November 1985 11

マイコンBASIC Magazine

わかる！動かせる！
プログラムが組める雑誌



定価¥350

48機種のパソコン用ソフト62本一挙掲載

ドルアーガII 40面にチャレンジ

移植マスター大作戦40

ゲーム先取りテクニック道場

キミも思考型パズルゲームを作ってみよう

BM-Jr/LII2 ピン球野球/BEAM FIRE
BM-LIII/MK5 サブマリン/イエローハットのアルバイト・ゲーム
C1 レディの空中遊泳/ニュー・シリズモウ
FM-7/77 OMUSUBI コロコロ/ウルトラFM-7
FP-1000/1100 OTHELLO WARS
JR-100 BLACK PEARL/移植版BACTERIUM
JR-200 ブータン/移植版SAKURANBO SAKURANBO
M5 TANK/UTE UTE
MAXMACHINE 移植版STRAWBERRY FIELDS FOREVER
MSX やまのカラス/では、花でも植えようかな/オバケくん
MZ-1200/700 THE MAT
MZ-700/1500 DREAM/ルンルン・ルパン
MZ-1500 SPARROW DELUXE
MZ-80B/2000 ドボン
MZ-2000/2200 SLEEP STAR
MZ-2200 つぐ美ちゃんのLOVE CALL
PASOPIA(T)/5 THEカンニングPart2
PASOPIA7 THE DAY BEFORE
PC-6001/mkII/6601/SR すもうゲーム/ゴキブリ・コイコイ
PC-6001mkII/6601/SR KAGEさんの編集部復活日記
PC-6001mkIISR/6601SR ゲートゴルフ
PC-8001/mkII/SR Boomerang Boy/手
PC-8001mkII/SR PUK PUK
PC-8001mkIISR TENNIS
PC-8801/mkII HIGH-SCORE
PC-8801mkIISR PRISON BREAKER
PC-9801/E/F/M PLANET SCRAMBLE
ぴゅう太 SUPER THEカンニング
S1 ピンポイント・バリア
SC-3000 エキサイト・レース/LANCE WORLD
VIC-1001 ALFA1
X1/C/D/F/ターボ TRIANGLE PANIC/JUMPING HOPPER
JR-800 Mr.ゴキ
PB-100 JET SET SKI/移植版ROCKER
PC-1245/51 AGGY
PC-1500 NUMBER JACK
PC-2001 KAGEムチャVSガンマン

ランダム・コーナー

C1「Dr.Dのゲームは自分で作らなくちゃ」番外編
RX-78 ブーメランBOY GAME
SMC-777 FUN FUN

実用プログラム・コーナー

PC-6001mkII/6601/SR 立体地図
PB-100 ポケコン実用2題

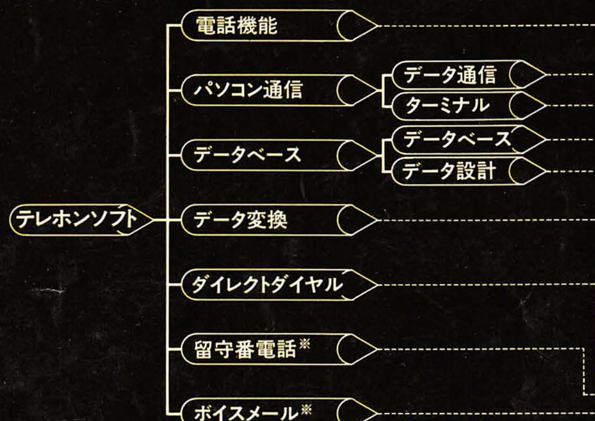
スーパーソフトコーナー 特集

スーパーデットヒート/MOTOS/THE FAIRYLAND STORY フェアリーランドストーリー

SHARP

いま始まる、きみのテレコミュニケーション

これからはパソコンが おもしろくなります。データベース機能とデータ通信機能を統合し、画面に表示されたメニューを見ながら対話型式でやさしく使える通信機能つきカード型データベースソフト「テレホンソフト」を標準装備するとともに、RS-232Cインターフェイスを2チャンネル内蔵。別売のモデムホンやボイスコミュニケーションインターフェイスとの併用で応用範囲も多彩です。



●テレホンソフトの機能を活用するためには別売のモデムホンが必要です。また※印の機能については、さらに別売のボイスコミュニケーションインターフェイスが必要です。

●テレホンソフトのデータベースで作成した電話帳にもとづいて、画面に電話をしたい相手を呼びだし簡単にコールできるオートダイヤル機能。相手の不在や話し中にも、最後にコールした番号を記憶して、あとで再コールできるリダイヤル機能もついています。通話時間の表示もOK。

●電話回線を使ってBASICのデータファイルやアプリケーションファイルを送受信。予約送信※自動受信※や送受信記録機能を持っており、あらかじめ設定した時間に、決められた相手に送信といった芸当もやってのけます。（※別売のモデムホンMZ-1X19使用時）

●「Tele Star」や「アスキーネットワーク」など話題のデータベースにアクセスできるターミナル機能。拡がりをみせ始めているBBS（電子掲示板）、電子メールを簡単に利用できます。もちろん漢字対応、受けとった情報をファイルに登録することや、プリンタへ打ち出すこともできます。

●扱いやすいカード型のデータベースです。しかも本格的な文節変換※も可能な日本語入力。また高速検索機能や印刷機能を装備して住所録や電話帳に使えるほか種々のデータベースとして活用できます。スクリーンエディタ方式で登録・修正も簡単です。（※別売の辞書ROM MZ-1R28使用時）

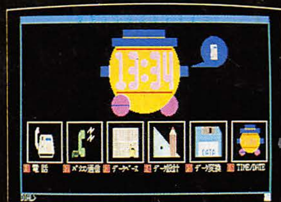
●項目設計、データ設計、グループ設計、印刷レイアウト設計など、データベースの作成に便利な各機能を装備しています。

●BASICファイルとのデータ変換。テレホンソフトで作成したデータをBASICでも利用できます。もちろん、その逆もOK。

●テレホンソフトの初期画面で電話番号を入力し、電話キーを押すとダイヤルされます。

●留守中に電話がかかってくると内蔵のボイスレコーダに相手のメッセージを次々録音できる留守番電話機能。また逆にボイスレコーダに行き先などのメッセージを録音しておけば、電話がかかってくるたびに自動的に応答するテレサービス機能。大事な話など、トラブル防止に役立つ通話録音も簡単です。

●設定した個人や会社などへ自動的に電話発信し、メッセージを伝えます。待機型のテレサービスとは違って積極的にメッセージを送れる機能で、会合のお知らせや、商店のバーゲンセールの告知、またプライベートには、声のラブレターなんて使い方も……。



●テレホンソフトメニュー



●データベース

これが「スー



●この写真は通信をイメージしたもので、実際の使用状態を表わしたものではありません。

シャープ株式会社 本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)●お問い合わせは…本社内国内情報システム営業本部まで

瞬速グラフィックス

速さをお見せできないのが残念ですが、スーパーMZの処理スピードは先端をきわめます。CPUに6MHzの高速Z80Bを搭載。精密なグラフィックスが圧倒的な速さと色彩感覚で迫ってきます。■最大1000文字の漢字も一度に表示できる高精度640×400ドット4色1画面を標準でサポート。増設ビデオRAMボード(MZ-1R27・別売)を使えば640×400ドット16色1画面が駆使できます。■標準で256色(320×200ドット)同時表示のきわだつカラー表現。カラーパレットボード(MZ-1M10・別売)を使えば4096色のうち15色を表示させることができます。■1ドット単位のなめらかなスムーススクロール■瞬時に色変更できる16色カラーパレット機能■最大1024個定義できる高速表示のPCG装備。



640KBの3.5インチマイクロフロッピー搭載

コンパクトながら大容量640KB(アンフォーマット時1MB/基)の3.5インチマイクロフロッピーディスクドライブを搭載(Model20/1基、Model30/2基)して大量のデータを扱うアプリケーションに対応します。

きわだつ日本語処理機能

JIS第1水準漢字ROMに加えてJIS第2水準漢字ROMまでも標準装備。BASICにも強力な漢字BASIC(BASIC−M25/BASIC−S25)を採用して日本語をパワーアップ。プログラム中の変数や配列名、ラベル名などに漢字が使え、漢字変換も多彩なモードでスピーディに。本格的な日本語ワープロへの対応を考慮したハイレベルな仕様です。

アナログ音声対応、多彩なサウンド機能

音楽・サウンド用シンセサイザICとして8オクターブ3重和音(SSG)に加えFM音源を採用。高品位なシンセサイザミュージックが楽しめます。また、プログラムやデータなどのデジタル信号に加え、声などのアナログ信号も扱えるボイスレコーダを搭載。コンピュータ英会話やコンピュータ絵本など、ナレーションの必要なアプリケーションにも威力を発揮します。

人間工学設計の多機能キーボード

手に馴じむシリンドリカルステップスカルプチャータイプのコンパクトなJISキーボード。日本語入力への配慮、多彩なファンクションキー、優れたキー割り込み機能など使いやすさ優先の多機能ぶり。またBASIC命令でカナ配列を50音順に変更することもできます。



最大256KBの大容量メモリ

メインメモリは標準で128KB。増設RAMボード(MZ-1R26・別売)を使えば256KBまで拡張できます。大きなプログラムサイズの本格実務ソフトが使用でき、応用範囲がさらに拡がります。

便利なアルゴ(割り込み)機能

BASICやテレホンソフト使用時に、アルゴキーを押すことによって割り込みがかかり、電卓機能、カラーシミュレーション機能、オートダイヤル機能などの特殊機能を手軽に利用できます。メニューは絵で選べる見やすいアイコン表示、使いたい機能が簡単に選べます。



MZ-80B/2000シリーズに対応

これまでのMZシリーズで培ってきた多くの資産を継承。スイッチひとつで切り替えできるMZ-2200/2000モード、MZ-80Bモードを装備。

主な別売品

14型カラーディスプレイ	MZ-1D22	標準価格	108,000円
増設3.5″マイクロフロッピーディスクドライブ	MZ-1F21	標準価格	35,000円
80桁カラー漢字サーマルプリンタ	MZ-1P17	標準価格	79,800円
80桁漢字プリンタ	MZ-1P18	標準価格	188,000円
モデムホン	MZ-1X19	標準価格	98,000円
ボイスコミュニケーションインターフェイス※1	MZ-1E26	標準価格	24,800円
マウス	MZ-1X10	標準価格	19,800円
増設RAMボード(128KB)	MZ-1R26	標準価格	35,000円
増設ビデオRAMボード(64KB)	MZ-1R27	標準価格	20,000円
辞書ROMボード	MZ-1R28	標準価格	22,000円
ボイスボード	MZ-1M08	標準価格	10,000円
カラーパレットボード	MZ-1M10	標準価格	14,500円
拡張ユニット(2ポート)	MZ-1U09	標準価格	9,000円
PERSONAL CP/M™※1・※2	MZ-6Z001	標準価格	16,800円

※1 10月末発売予定。※2 CP/Mは米国デジタルリサーチ社の登録商標です。

パーMZ」だ。

新発売

衝撃のハイパフォーマンス、
これが「スーパーMZ」の全貌。
コミュニケーションの可能性を
秘めたニューメディアパソコン、
次代への胎動を鮮やかに
象徴するとともに、
その完成度の高さで
いま8ビットの新次元へ…。



Super mz

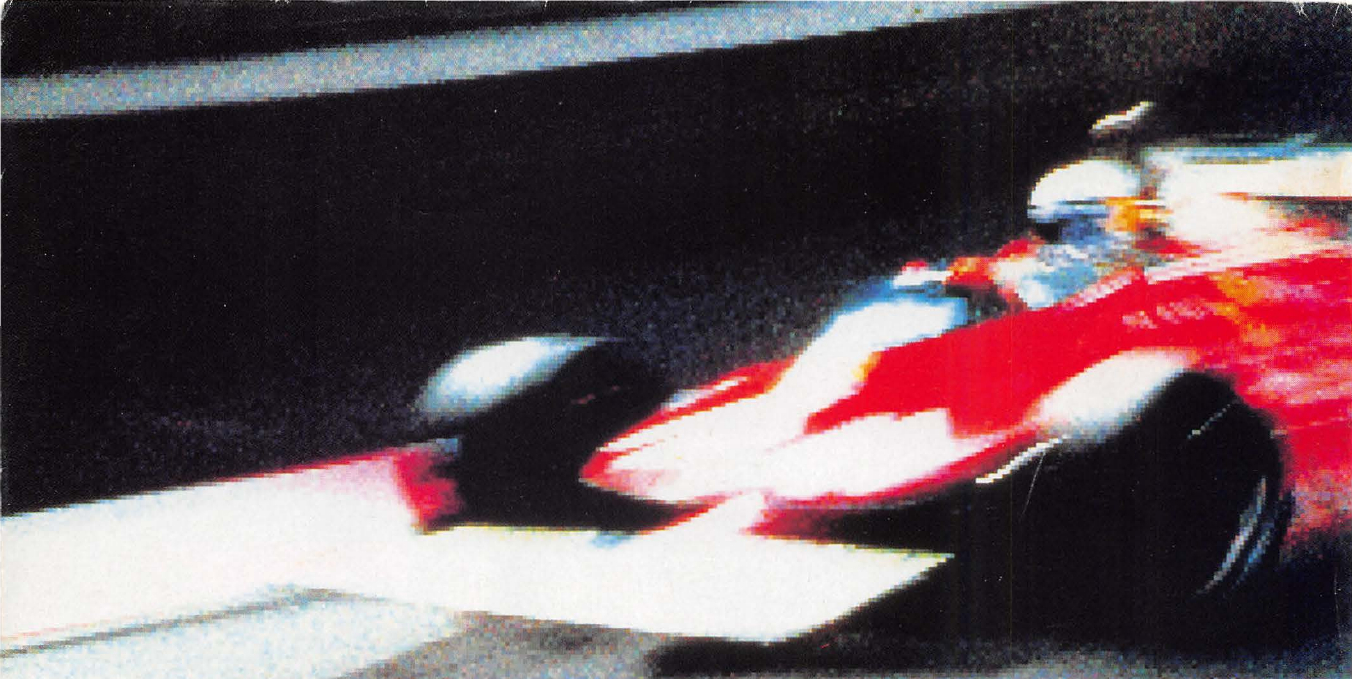
8ビットパーソナルコンピュータMZ-2500シリーズ

Model 20(MZ-2511・640KB3.5″MFD1基付) 標準価格 168,000円
Model 30(MZ-2521・640KB3.5″MFD2基付) 標準価格 198,000円

<MZ-2500シリーズの主な仕様> ●CPU:Z80B(6MHz) ●RAM:メインメモリ/128KB(最大256KB)、グラフィック/64KB(最大128KB) ●ROM:システム/32KB、漢字/256KB(JIS第1水準・第2水準) ●音楽機能:8オクターブ6重和音(内3重和音はFM音源) ●主要インターフェイス:RS-232C(2チャンネル)、マウス、ジョイスティック(2チャンネル・アタリ社仕様) ●ボイスレコーダ:データのリード/ライト機能(2000bps)に加えて音声の録再機能つき ●寸法(本体/キーボード):幅350×奥行345×高さ128㎜/幅410×奥行196×高さ38㎜ ●重量:(本体/キーボード):7.9kg(Model20)、8.6kg(Model30)/1.4kg

▲写真はModel30、カラーディスプレイは別売です。また本体に装着されている カセットテープは撮影用で付属品・市販品ではありません。

MZ-2500
資料請求券
ベーマガ・11月号



疾走するグラフィックス

X1F発進。



Model 20（ミニフロッピーディスクドライブ 1ドライブ内蔵）



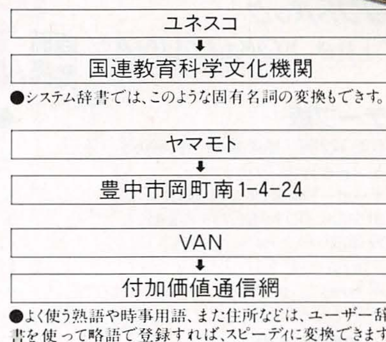
Model 10（高速電磁メカ カセットデータレコーダ内蔵）

パソコンテレビ X1F

- **Model 10** パーソナルコンピュータ＋キーボード **CZ-811CE**（オフィスグレー）・**R**（ローズレッド）…………標準価格 89,800円
- **Model 20** パーソナルコンピュータ＋キーボード **CZ-812CE**（オフィスグレー）・**R**（ローズレッド）…………標準価格139,800円
- 14型カラーディスプレイレイテレビ **CZ-811DE**（オフィスグレー）・**R**（ローズレッド）…………標準価格 89,800円

日本語ターボ

プログラム中のREM、DATA、PRINT文や変数としても漢字が使えるというターボの漢字BASICの凄さ、それをサポートするキーボードのハイレベルな仕様……このターボの日本語処理機能をさらにパワーアップさせるのがシステム・ユーザー辞書(CZ-111SF・別売)です。日常よく使われる熟語や人名・地名など約3万語を収録、熟語変換を可能にするシステム辞書やユーザーが自由に文字を新規登録でき、熟語辞書の他、住所録や電話帳、さらに用語辞書などにも応用できるユーザー辞書を駆使すればもう日本語自由自在。きわだつ使い良さでスラスラ打てる、そんなインテリジェントでフレンドリーな日本語プログラミングを、ターボで体験してみてください。



●システム辞書では、このような固有名詞の変換もできます。

●よく使う熟語や時事用語、また住所などは、ユーザー辞書を使って略語で登録すれば、スピーディに変換できます。

がスラスラ打てる、のBASICはやさしく、凄い。

充実した日本語処理機能

新開発、漢字BASICの採用で日本語処理機能がさらに充実。スピーディに文章がつくれ、プリンタ(オプション)をつなげば美しい文書が作成できます。ビジネスはもちろん、教育、研究分野の各種レポートなどに幅広く活かせます。

高速・高密度グラフィック

なめらかな曲線、基本8色によるドット毎の緻密な色表現、漢字1000文字表示などハイレベルな表現を可能にする640×400ドットフルカラー。ビジネスグラフの作成、高度なコンピュータグラフィックなど新しいアート表現にも楽しめます。

ビデオ編集

ホームビデオを接続するだけでコンピュータ画像やスーパーインポーズ画像をそのまま録画できる新方式のデジタルテロッパ内蔵(特許出願中)。ホビーはもちろん、ビデオ教材、映像カタログなど…ビデオテープを新しいメディアとして活かせます。



Model 30(ミニフロッピーディスクドライブ、2ドライブ内蔵)
パーソナルコンピュータ+キーボード CZ-852C 標準価格278,000円

Model 20(ミニフロッピーディスクドライブ、1ドライブ内蔵)
パーソナルコンピュータ+キーボード CZ-851C 標準価格248,000円

Model 10(高速電磁メカカセットデータレコーダ内蔵)
パーソナルコンピュータ+キーボード CZ-850C 標準価格168,000円

15型カラーディスプレイテレビ CZ-850D 標準価格129,800円

▶カラーはそれぞれオフィスグレー(E)、ローズレッド(R)の2色があります。

〈X1ターボの主な特長〉 ■PRINT文やDATA文、REM文、ファイル名などにも直接漢字が書き込め、プログラムの作成、修正、訂正が容易■JIS第1水準漢字ROM標準実装■漢字V-RAM搭載により漢字1000文字を高速表示■高速定義を実現したユーザー定義のキャラクタゼネレータ■高速ペイント機能

新開発黒色スーパーインポーズ機能■最大85Kバイトのユーザーエリア、172Kバイトの大容量RAM■5インチ倍トラックミニフロッピー、8インチフロッピー、10MバイトハードディスクをBASICでサポート■マウス、RS-232Cなど充実したユーザーインターフェイス■専用ディスプレイテレビは世界初、640×400/640×200ドットの自動切換えを実現■キー配列を50音順に変換可能

※Model 10では400モードフルカラー表示、デジタルテロッパ、マウス・RS-232Cインターフェイスはオプション。また、RAMは124Kバイト、ユーザーエリアは32Kバイトです。



▲写真はModel 30です。

■ターボを強力にサポートするシャープオリジナルソフトウェア

商品名	機種名	標準価格
システム・ユーザー辞書	CZ-111SF (2D・5" FD版)	8,800円
嬉楽画ターボ(マウス付)	CZ-114SF (2D・5" FD版)	17,800円
turbo LOGO(漢字版)	CZ-117SF (2D・5" FD版)	18,800円
Multiplan™※1 NEW	CZ-127MF (2D・5" FD版)	49,800円
ランゲージマスター(CP/M®※2) NEW	CZ-128SF (2D・5" FD版)	9,800円

	商品名	機種名	標準価格
ランゲージシリーズ※3	FORTRAN	CZ-115LF (2D・5" FD版)	13,800円
	C	CZ-116LF (2D・5" FD版)	13,800円
	COBOL	CZ-118LF (2D・5" FD版)	13,800円
	PROLOG	CZ-119LF (2D・5" FD版)	13,800円
	LISP NEW	CZ-120LF (2D・5" FD版)	13,800円
	FORTH NEW	CZ-121LF (2D・5" FD版)	13,800円

※1. 当ソフトはModel 20, 30, 40用です(2D・5"FD2基必要)。
Multiplanは米国マイクロソフト社の登録商標です。
※2. CP/Mは米国デジタルリサーチ社の登録商標です。
※3. 当ソフトの使用にあたっては、ランゲージマスターまたはCZ-5CPMが必要です。

日本語処理機能をさらに強化して実務能力を高めたX1 turbo Model 40登場。

●熟語、地名、人名など約30,000語を収録したシステム・ユーザー辞書搭載●プログラム中で漢字が自在に使える漢字BASIC標準装備●漢字1000文字高速表示●640×400ドットフルカラー

パーソナルコンピュータ+キーボード CZ-862C 標準価格258,000円
● 14型カラーディスプレイ CU-14D1 標準価格108,000円



シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 大阪/〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
東京/〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)またはシャープエンジニアリング㈱〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)へ。

資料請求券 X1turbo ベーマガ 11係

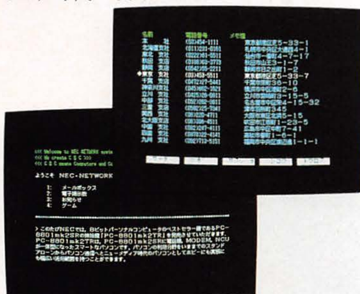


●PC-8801mkⅡSRに多機能モデム電話をプラス。
●パソコン通信をサポートする高機能ソフトを標準添付。
●豊富な電話機能を内蔵。
●"ベストセラーパソコン"PC-8800シリーズの資産を継承。

パソコン通信のために生まれた、モデム電話内蔵型パソコン。

電子メールから海外データベースまで、誰でも気軽にイージーアクセス。

いま、パソコンは全く新しいコミュニケーションの道具として、これまでにない姿を私たちに見せはじめています。全国、いや全世界につながる電話網を介して、誰でも気軽にパソコン通信を実現できる時代。ワープロソフトで作ったメッセージを電子メールとして友達のパソコンに送る。商用データベースで必要な情報を即座に手に入れる。ホビイスト同士、BBS(電子掲示板)を通じて様々なメッセージを交しあう。コミュニケーションの領域は限りなく豊かに広がっていきます。PC-8801mkⅡTRは、そんなパソコン通信時代の幕開けにふさわしい、これからのパソコンのカタチです。ベストセラーパソコン・PC-8801mkⅡSRの多彩な機能はそのままに、電話機、モデム、NCUを一体化。誰でも気軽にパソコン通信を実現できる次世代マシンとして、時代の要請とともにデビューしました。



ベストセラーの実力はそのままに、通信機能を大幅に強化。

512色中8色を自在に選べるハイスピードカラーグラフィック。リアルなFM音源を含む6重和音8オクターブのサウンド。320Kバイト/ドライブの5インチミニフロッピィディスク2ドライブ内蔵。JIS第1水準の漢字ROMや400ラインモードをはじめとするビジネス対応の本格的機能など、ハードの機能はベストセラーパソコン・PC-8801mkⅡSRとすべて同一。PC-8800シリーズ用に開発された豊富なソフトウェアや周辺機器が利用できます。そのうえBASICの通信機能を大幅に強化。ユーティリティとして電話帳ソフト、漢字ターミナルソフトも標準添付し、オートダイヤル操作や商用データベースなどのターミナルとしての活用を可能にしました。

本格機能のモデム、自動発着信可能なNCU。

PC-8801mkⅡTRは、モデム・NCU・電話機を一体化したことで、抜群にハイコストパフォーマンスなパソコン通信を実現しました。購入の際にセッティングの工事をまかせれば、あとはわざわざ音響カプラを別に購入する必要もなく特別なコネクタの接続も不必要。モデムによる変調なので、カプラのように使用する電話機の特性に通信が左右されることもなく、非常に安定したデータ品質のよいパソコン通信が行なえます。モデム部は300bpsの全二重方式で、現在サービスされている商用データベースやBBSに対応。またNCUは発信・着信とも自動・手動をソフトウェアで選択でき、無人によるメッセージ送信やオート着信も可能です。

オンフックダイヤル、オートダイヤルもこなす機能多彩な内蔵電話。

添付されている電話帳ソフト、漢字ターミナルソフトまたは拡張BASICを活用して、電話機部のオンフックダイヤル*1 スピーカ受話*2の機能が使えるほか、リダイヤル*3機能を使っていつでも簡単に相手を呼びだすことができます。また、電話帳ソフトによるオートダイヤル*4機能が使えるなど機能多彩。一体型なので場所をとらないPC-8801mkⅡTR。あなたの部屋専用の電話としても最適です。

*1. 受話器を置いたまま電話をかけることができます。
*2. 受話器を置いたまま呼び出し音や相手の声が聞けます。
*3. 相手が話し中でも、もう一度かけ直す必要はありません。ワンタッチで再コールできます。(ただしダイヤルしてから30分以内)
*4. あらかじめ登録されている電話番号から指定した電話番号を自動的に呼びだすことができます。



モデム電話内蔵 パソコン

NECパーソナルコンピュータPC-8800シリーズ

PC-8801mkⅡTR

本体標準価格……………………………… 288,000円(取付工事費等は含みません。)

〈設置に際してのご注意〉 PC-8801mkⅡTRを設置するに際して、取付工事及びモデムの調整が必要です。工事、調整のお申し込みは、NEC商品サービス㈱にご依頼下さい。プッシュ回線(PB)では使用できませんのでご注意ください。



高性能はヒトをやさしくする。
NECのパソコンファミリー



日本電気グループ NECパソコンインフォメーションセンター ※電話番号はよくお確かめのうえおかけください。
〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル) TEL.(03)452-8000

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

色、色、鮮やかに勢ぞろい。

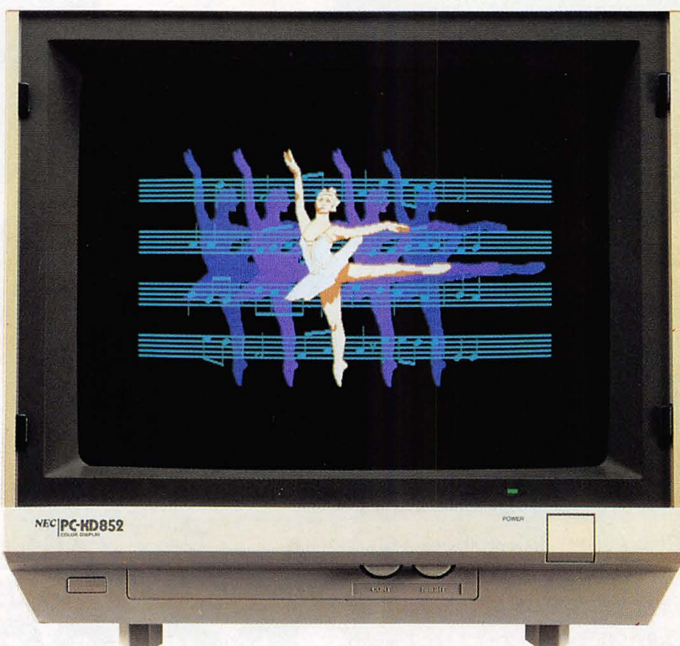
多様なラインアップと豊富なソフトウエアで国内実績No.1のNECパソコン。だからディスプレイも、512色の鮮やかなカラーバリエーションを誇るハイグレードタイプから、小さなエコノミータイプまで、いろ、いろ、です。



PC-8801mkIISRに接続すれば、512色から自由に8色を表示可能。

❶14型高解像度カラーディスプレイ
PC-KD851　標準価格158,000円

- 640×400ドットの高解像度表示が可能
- 2,000文字対応(最大4,050文字表示可能)
- RGBアナログ入力、デジタル入力どちらにも対応可能な15P、8Pの2つのコネクタ(アナログRGB用とTTL RGB用の2つの接続ケーブル付)
- ツヤ消し処理の見やすいブラウン管
- 専用回転台付



アナログRGB入力専用タイプだから、ハイパフォーマンス&エコノミー。

❷14型高解像度カラーディスプレイ
PC-KD852　標準価格 99,800円

- 640×400ドットの高解像度表示が可能
- 2,000文字対応(最大4,050文字表示可能)
- PC-8801mkIISRからのRGBアナログ信号入力で512色中任意の8色を表示可能(アナログRGB用接続ケーブル付)
- ブラウン管前面に着脱式フィルタを採用



高性能はヒトをやさしくする。
NECのパソコンファミリー
国内実績No.1

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション

パワフルラインアップ。NECのディスプレイ。


❸14型高解像度カラーディスプレイPC-KD551K
標準価格……99,800円


❹14型カラーディスプレイ
PC-KD251K
標準価格……59,800円


❺14型カラーディスプレイ
PC-KD252
標準価格……67,800円


❻14型高解像度カラーディスプレイPC-KD651
標準価格……198,000円


❼14型カラーディスプレイ
PC-KD351
標準価格……99,800円


❽14型カラーディスプレイ
PC-60M43
標準価格……65,800円


❾14型高解像度カラーディスプレイPC-8853N
標準価格……168,000円


❿14型カラーディスプレイ
PC-KD552K
標準価格……84,800円


⓫14型高解像度モノクロディスプレイPC-MD651
標準価格……59,800円


⓬14型高解像度モノクロディスプレイPC-8851
標準価格……58,800円


⓭12型カラーディスプレイ
PC-KD301
標準価格……89,800円


⓮12型カラーディスプレイ
PC-KD201
標準価格……59,800円


⓯12型カラーディスプレイ
PC-6042K
標準価格……56,800円


⓰12型高解像度モノクロディスプレイPC-8841
標準価格……44,800円


⓱12型グリーンディスプレイ
PC-8050N
標準価格……29,800円


⓲12型アンバーイエローディスプレイPC-8047
標準価格……46,800円


⓳9型グリーンディスプレイ
PC-8046
標準価格……35,800円


⓴15型ディスプレイテレビ
PC-TV151
標準価格……94,800円
(ブラックメタリック・ワインレッドの2色があります。)

型式	サイズ	ブラウン管色	表示文字例			入力信号方式	ドットピッチ	適応機種									☆は高解像度
			文字数	文字×行	ドット			PC-100	PC-9801E.F.M	PC-8801mkII	PC-8801mkIISR	PC-8001mkII 8001mkIISR	PC-6601SR	PC-6001mkIISR	PC-6601	PC-6001mkII	
①PC-KD851	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	アナログ/デジタル RGB	0.31		◎	◎	○						☆
②PC-KD852	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	アナログ	0.39				○						☆
③PC-KD551K	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	デジタル	0.39		○	○	◑						☆
④PC-KD251K	14	カラー	2000	80×25	5×7	デジタル	0.48		○1.2	○1		○	○	○	○	○	
⑤PC-KD252	14	カラー	2000	80×25	7×7	デジタル	0.50		△1.2	△1	△1	△	●	●	●	●	
⑥PC-KD651	14	カラー	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	アナログ RGB	0.31	○									☆
⑦PC-KD351	14	カラー	2000	80×25	5×7	デジタル	0.39		○1.2	○1	○1	○	○	○	○	○	☆
⑧PC-60M43	14	カラー	800	40×20	7×9	デジタル	0.7		△1.2	△1	△1	△	●	●	●	●	
⑨PC-8853N	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	デジタル	0.31		○	○	◑						☆
⑩PC-KD552K	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	デジタル	0.43		■	■	◑,■						
⑪PC-MD651	14	モノクロ	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	輝度・同期セパレート	−	○									☆
⑫PC-8851	14	モノクロ	2000(最大4050)	80×25	5×7	コンポジット	−		○	○	○						☆
⑬PC-KD301	12	カラー	2000	80×25	5×7	デジタル	0.36		○1.2	○1	○1	○	○	○	○	○	☆
⑭PC-KD201	12	カラー	800	40×20	7×9	デジタル	0.63		△1.2	△1	△1	△	●	●	●	●	
⑮PC-6042K	12	カラー	800	40×20	7×9	コンポジット	0.63						○※	○※	○	○	
⑯PC-8841	12	モノクロ	2000(最大4050)	80×25	5×7	コンポジット	−		○	○	○						☆
⑰PC-8050N	12	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	−		○1.2	○1	○1	○	○	○	○	○	
⑱PC-8047	12	アンバーイエロー	2000	80×25	5×7	コンポジット	−		○1.2	○1	○1	○	○	○	○	○	
⑲PC-8046	9	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	−		○1.2	○1	○1	○	○	○	○	○	
⑳PC-TV151	15	カラー	2000	80×25	7×7	デジタル	0.49		△1.2	△1	△1	△	●	●	●	●	

(注1)△印は別売ケーブルPC-8091Kが必要です。(注2)●印は15色表示が可能です。(注3)◑印は8色表示。(注4)■印は漢字を表示した時、文字が見えにくくなる場合があります。
(注5)◎は映像信号入力はデジタル方式で8色表示となります。1.…縦200ライン表示です。2.…Text画面での漢字の取扱いはできません。
(注6)※印は接続にはRFアダプタ(PC-6044SR)が必要です。

日本電気グループ NECパソコンインフォメーションセンター
〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル)……………☎(03)452-8000※電話番号はよくお確かめのうえおかけください。

NEC



コンピュータ アンド コミュニケーション

ミスターPCがあれば、宇宙人とのおしゃべりだって夢じゃない。

本格機能を満載して迫るテレビパソコン・ミスターPC。テレビにもなるしワープロにもなって、おまけにソフトも豊富。他にはマネのできないプログラムもタップリ楽しめます。例えばエイリアンとの交信シュミレーション。ミスターPCが宇宙人の声でシリトリに挑戦。どんどん賢くなってくるからこれは相当手強い。というわけでなにしろ面白満載のミスターPC。デジタリアンの君には欠かせない最新痛快ツールなのであります。●離れていてもコントロール自在のワイヤレスキーボード。●テレビとパソコンの画面を重ねて楽しめるスーパーインポーズ機能。●本格派日本語ワープロソフト付。●美しい15色カラーグラフィック。●リアルな音創りができるFM音源シンセ内蔵。●しゃべる。歌う。音声合成機能。●3.5インチディスク1ドライブ内蔵。

テレビパソコン





PC-6601SR パーソナルコンピュータ／**PC-TV151** ディスプレイ

標準価格…………155,000円　標準価格…………94,800円

●ボディカラー：ブラックメタリック／ワインレッド

夢 RUN&RUN

今日、ボクの部屋はアンドロメダ星雲。



ミスターPCも当たる!!

夢RUN&RUN オリジナルプログラムリストプレゼント

ユニークなオリジナルプログラム「おしゃべりエイリアン」のリストをプレゼントします。ディスプレイにあらわれるエイリアンがしゃべりながら姿を変化させ、あなたにシリトリを挑むプログラム。ご希望の方は下記要項の通りご応募下さい。抽選で1,000名様にリストを、さらに1名様にMr. PC（PC-6601SR＋PC－TV151）をプレゼントします。**〈応募要項〉**官制はがきに①住所②氏名③年齢④職業⑤TEL⑥Mr.PCを使ってあなたがチャレンジしたい夢。⑦あなたがパソコンに望む新しい機能。をご記入のうえ下記宛先まで。**〈宛先〉**〒108 東京都港区芝5丁目37番8号（住友三田ビル）日本電気ホームエレクトロニクス㈱宣伝部 夢RUN&RUN「おしゃべりエイリアン」編M·B係**〈締め切り〉**昭和60年11月18日㈪当日消印有効。＊発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。



僕らの最上級

***NEC*パーソナルコンピュータPC-6000シリーズ**

PC-6001mkⅡSR

本体標準価格――89,800円

高性能はヒトをやさしくする。

NECのパソコンファミリー

国内実績 No.1



日本電気グループ　NECパソコンインフォメーションセンター

〒108 東京都港区三田三丁目14-10（明治生命三田ビル）☎(03)452-8000 （※電話番号は、よくお確かめのうえ、おかけください）

TOSHIBA

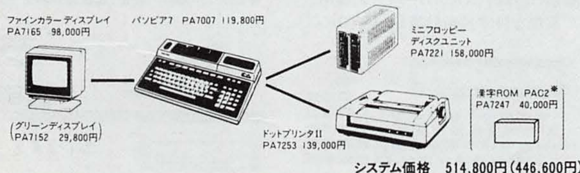
システムでひろがるね。


岡田有希子

学習にも、ビジネスにも、自由なシステムが組めるパソピア7。

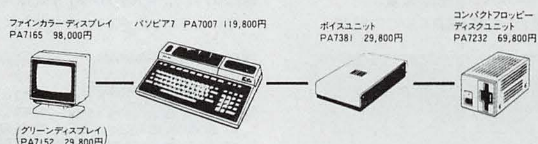
ずらりとそろった周辺機器。パソピア7を核に、さぁ、どんなコンピュータワールドが拡がるのか。思うままにシステムを組む。学習に、ゲームに、オリジナルプログラム作成に、ますます創造力を刺激するパソピア7。もちろんビジネスにも即対応。汎用簡易言語や日本語ワープロとしてだけでなく、CP/Mにより、高級言語や、さらに豊富なソフトウエアの活用も可能。拡張性でも差をつけたパソピア7。個性の数だけシステムが組める。

SYSTEM 1 OA・ビジネス用途として、CP/Mも使える



システム価格 514,800円(446,600円)

SYSTEM 2 音声合成を楽しむなら



システム価格 317,400円(249,200円)

●( )内のシステム価格は、グリーンディスプレイとの組合わせの場合です。●※印の商品は、システム価格に含まれません。●日本語ワープロを使用する場合、漢字ROM PAC2が必要です。

PASOPIAシリーズ
- ●パソピア1600
- ●パソピア16
- ●パソピア7
- ●パソピアミニ
- ●パソピアIQ

パソピアのお問い合わせ・ご相談はPASOPIAインフォメーションセンター(03)457-2951

SOUND & GRAPHICS 東芝パーソナルコンピュータ

使い方360度 PASOPIA7

●資料ご請求は、資料請求券を貼り、住所・氏名・年令・職業を明記し、〒105東京都港区芝浦1-1-1㈱東芝 OA機器事業部(03)457-2951までお申し込みください。●パソピアを実際にお試しになりたい方は、お近くの東芝パソコンサロン札幌(011)221-5023/仙台(0222)67-5018/大宮(0486)51-1100/秋葉原(03)255-0901/銀座(03)574-0941/渋谷(03)499-5571/名古屋(052)202-1048/大阪(06)344-0765/広島(082)249-6762/福岡(092)481-0522/パソピア富山(0764)91-2877まで、どうぞ。

資料請求券
PASOPIA7
マイコンBASIC

先端技術をくらしの中に… E&E(エネルギーとエレクトロニクス)の東芝

全知全能

CASIO



■独立関数キーで使える、充実の65関数
あらゆる分野の科学技術計算に応える、豊富な65関数を内蔵。しかも独立関数キーですから操作性も抜群。10進↔16進や直線回帰などプロフェッショナルの高度な要求にも、幅広くお応えします。

■ワイドで見やすい、24桁大型表示
長い数式やプログラムもラクラク入力。計算結果も一目でわかります。データ入力にも、ゲームにも、うれしいワイド表示です。

■持ち運びに便利。ハードタイプのコンパクト設計
液晶表示部と関数キー部を分離したコンパクト設計ですので、使う時は大きく、使い終われば小さくたためます。しかも、ハードタイプのボディで内部をしっかりガード。

■繰り返し計算に威力、数式記憶機能
複雑な関数計算も、数式をあらかじめ記憶(最大62文字)させておけば、変数の値を入力するだけで答が求められます。プログラミングなしで使える便利な機能です。

■幅広い応用が可能、強力BASIC言語
関数機能、データバンク機能とリンクするパワフルなBASIC言語搭載。RAMも4KBと必要十分。便利な10分割プログラムで、複数のプログラムも同時に記憶します。

■多種多様に使える、データバンク機能
公式や定数、規格値、さらに電話番号やスケジュールなど、文字や数字を記憶します。必要な時にすぐに情報が呼び出せる使い方多彩の機能です。

■仮想コンピュータCOMP-Xをシミュレート、アセンブラ(CAP-X準拠)機能
情報処理技術者試験に出題されるCAP-Xを想定して作られたアセンブラ機能を内蔵。仮想コンピュータCOMP-Xを実際にシミュレートすることができる画期的な機能。国家試験突破に威力を発揮します。

●大きさ〈開いて〉幅142、奥行142、厚さ9mm、〈閉じて〉幅142、奥行71、厚さ18mm ●重さ157g(電池込み)

便利さ広がるオプション群
●ミニキャラクタープリンタFP-12S ¥16,500 ●カセットインタフェイスFA-5 ¥4,500
●プリンタケーブルSB-2 ¥3,500

登場 スーパー ポケット・コンピュータ FX-780P 新発売 ¥22,800

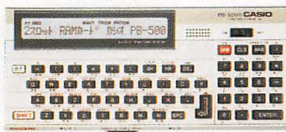
(付属品:操作マニュアル、アセンブリ言語入門書)

●データバンク機能内蔵。
さわって覚えるBASIC入門機。



新発売
PB-80 ¥7,900

●2スロットの「RAMカード」方式採用。
使いやすい、見やすい、カタカナ入力。



PB-500Ⓕ ¥24,800

●2スロットの「RAMカード」方式採用。
高度な科学技術計算もらくらくOK。



ワンキー関数
FX-750P ¥24,800

●最大32KBの大容量、豊富な51関数機能。



PB-770 ¥39,800(本体価格)



CPC(カシオ・ポケットコンピュータ・クラブ)会員募集

プログラムを送ってCPCのメンバーになろう。CPC会員、ただいま大募集。
CPCとは、Casio Pocket Computer Club(カシオ・ポケットコンピュータ・クラブ)の略。カシオのポケットコンピュータを使っているみんなの楽しいコミュニティクラブです。メンバーになると、うれしい特典がいろいろ。あなたもCPCのメンバーになってみませんか。

●**入会方法**:カシオのポケットコンピュータによるあなたのオリジナルプログラム(未発表のものに限る)を使用方法を明記の上、封書にてお送りください。●**特典**:CPC会員証がもれなく進呈されます。また、機関紙「タッチ&プレイ」が一年間無料送付されます。
※優秀作品に関してはプログラムライブラリーに採用させていただきます。なお、お送りいただいたプログラムの権利は弊社に帰属します。 ●**宛先**:〒160 東京都新宿区西新宿2-6 新宿住友ビル カシオ計算機株式会社 電卓企画部CPC係



カシオ計算機株式会社 営業本部 〒160 東京都新宿区西新宿2-6新宿住友ビル☎03(347)4811(代表)

TOSHIBA

有希子、恋レター打ちました。



十八歳の恋レター　岡田有希子

あなたから
1万キロメートルも離れた
水辺の国から
恋しい人へ、エアメール
遠く離れて

岡田有希子



MSX

日本語ワープロソフト内蔵のMSX
東芝ホームコンピュータ 64Kバイト HX-21 ¥79,800 FOR BETTER LIFE

ぬけるような秋晴れ、食欲も底なし…。さあ、さっそくパソピアIQで有希子の献立表づくり。ワープロソフト内蔵だから、漢字ROM ポン！ でカンタンにワープロに変身。カレーにシチューに、ピッポッパッ。プリントアウトもしてみよう。太りすぎてもパソピアIQのせいにしないでね。



●漢字ROMカートリッジHX-M200 ¥29,800　●ドットプリンタHX-P550 ¥84,800

●日本語ワープロソフト内蔵のMSX（別売漢字ROM必要）
カンタン・システム。漢字ROM+プリンタで即、ワープロに変身！
●マニアに応える本格機能。拡張BASIC搭載
●電話で交信。RS-232Cインタフェース装備
●好みの画像が自由に選べる。映像3出力対応
●ダブルサイズの楽しみ。ステレオ音声出力装備
●目的に合せてフリーセレクト。多彩に揃ったMSXソフト
※映像3出力はHX-21、22に装備。RS-232CインタフェースはHX-22に装備

ワープロソフト内蔵、使いやすさのラインアップ

64Kバイト	HX-20	¥69,800	FOR BETTER LIFE
64Kバイト	HX-21	¥79,800	FOR BETTER LIFE
64Kバイト	HX-22	¥89,800	FOR BETTER LIFE

新登場 MSX2

MSXが色の精度を語りはじめた。



512色から16色を選択	HX-23	¥99,800
256色を同時表示	HX-23F	¥108,000

MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

資料のご請求は 〒105 東京都港区芝浦1-1-1
株式会社東芝 家庭情報システム営業部 ☎03(457)3777

PASOPIA IQ

資料請求券
パソピアIQ
マイコンBASIC
11月号

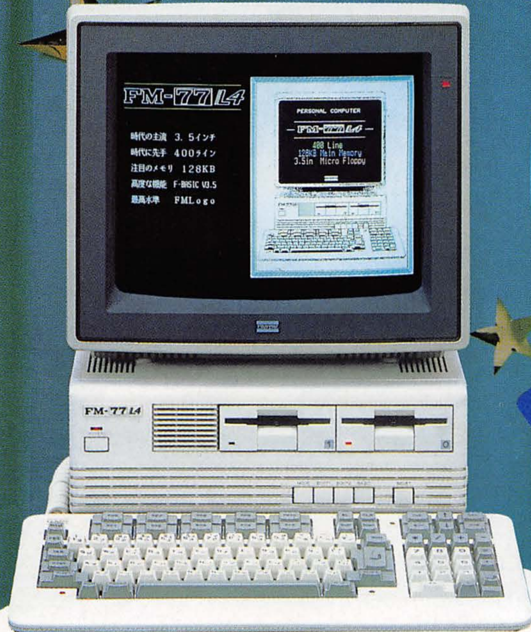
先端技術をくらしの中に…エネルギーとエレクトロニクス E&Eの東芝

信頼と創造の**富士通**

セブンセブンの
兄貴ブン。

3.5インチと400ラインで、キミも一気に才能多重。

FM-77*L4*(エルフォー)は、ホビーはもちろんホームユースでも大活躍。バランスのとれた高性能で、みんなの期待に同時にこたえるオールラウンドパソコンです。●時代の主流、3.5インチマイクロフロッピィ採用。●時代に先手、400ラインモード標準サポート。●漢字ROM+400ラインで高品位ワープロの実力。●1MB/ドライブの大容量フロッピィをサポート。●メインメモリは128KB。漢字対応のF-BASIC V3.5が威力を発揮。●8オクターブ・三重和音のサウンド機能。●拡張性にすぐれたカード群。RS-232C、MIDI、マウス、音声合成、いま注目のFM音源カードなど。



いまや主流は 3.5 インチ

3.5インチ時代の400ラインパソコン

FM-77 L4
エルフォー

¥238,000(本体価格・FM Logo付)

どっちもなにブン

富士通パソコンチック・ジャパン

●期間 11/1(金)→6(水)

入場無料

西武百貨店 池袋店
7階催物場

おいしいパソコン、大発見! おめあてソフトも大接近!
――250台の最新ハードと、4,500種からの厳選ソフトが、ズラリそろって大集合。47社のソフトメーカーも出展するゾ!
出逢い、ふれあい、ワクワクしどおし6日間。

パソコンは楽しい暮らしのエンジンです。

富士通

でもって、こっちが弟ブン。



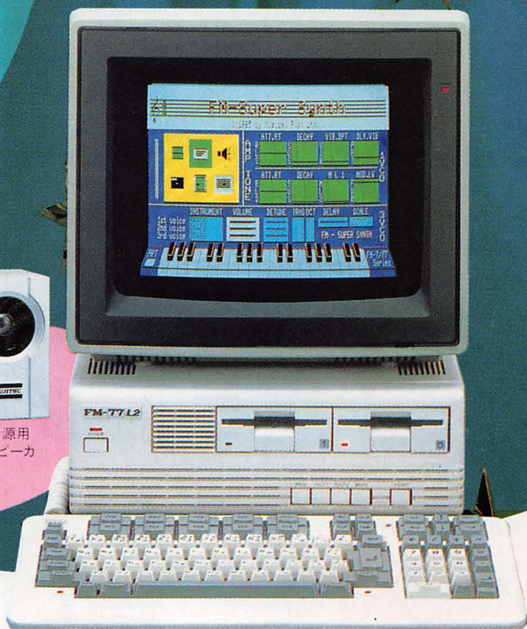
FM音源、ジョイスティックで、キミも遊びの免許皆伝。

FM-77L2(エルツー)は、明るく元気なホビーパソコン。音は出るは、棒は動くは、色は変わるは、スコアは上がるは。毎日ホントに、たァのしくってたまりマシン。●3.5インチマイクロフロッピィ2ドライブ内蔵。●シンセサイザは、FM音源3音を含めて合計9音の豪華装備。●如意棒、はりきる。ジョイスティック標準添付。●鮮やか8色グラフィック機能。●標準実装の漢字ROMで充実の日本語対応。●FM-7と互換性のあるF-BASIC V3.0。●スーパーインポーズでオリジナルの映像をプロデュース。●メインメモリは64KB標準実装。●バラエティ豊かなオプションを用意。



FM音源用スピーカ

ジョイスティック



ごひいきに。

3.5インチ時代のホビーパソコン

新登場 FM-77L2

エル ツー

¥193,000(本体価格・FM Logo付)

ヒット&ロングランの興奮パソコン **FM-NEW7** ¥99,800(本体価格)

OS-9装備のハイグレード・パソコン **FM-11 AD2+** ¥325,000(本体価格・ワープロソフト付)

富士通株式会社 ●OA営業統轄部 〒100 東京都千代田区丸の内1-6-1 ☎(03)216-3211
お問い合わせは、次の富士通プラザまたは富士通マイコンスカイラブへ ——— **富士通プラザ** ●丸の内 〒100 東京都千代田区丸の内1-6-2(東京中央ビル1F) ☎(03)215-0321
マイコンスカイラブ ●秋葉原(03)251-1448●札幌〈時計台ビル〉(011)222-5476●仙台(0222)66-8711●名古屋〈第2アメ横ビル〉(052)251-7231●大阪(06)344-7628●広島(082)247-3949
OAショウルーム ●札幌(011)222-5466●仙台(0222)67-5011●名古屋(052)231-6120●大阪(06)266-9031●福岡(092)713-0135

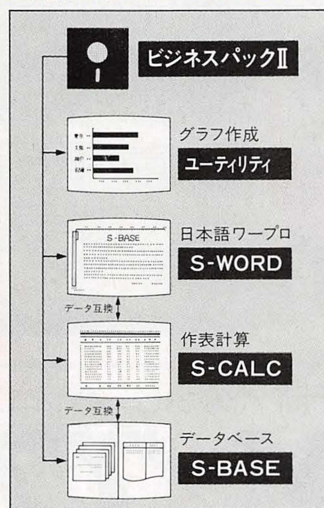


操作が簡単なカルクからデータベースが作成できる。
データベースの処理もカルクでできる。
もう，データベース運用は専門度不要の時代。

ここまできたか！データベース。

「データベースプログラムは取り扱いがむずかしいうえ，専門の知識が必要なので使いたいがなかなか使いこなせない……。」
このような悩みはビジネスパックIIにより，過去のものとなりました。
ビジネスパックIIは〈S1〉シリーズで日本語ビジネス処理をするためのアプリケーションツールです。日本語ワープロ，作表計算プログラム，データベースを統合化したソフトに128Kバイト拡張RAMなどをパックにしてあり，とくにデータベースプログラム(S-BASE)はカルクでデータベースを生成したり処理したりする新しい試みをとりいれています。これにより，日常業務でデータベースをやさしく，手軽に，スピーディーに活用できるようになりました。

●統合化ソフトビジネスパックIIシステムチャート

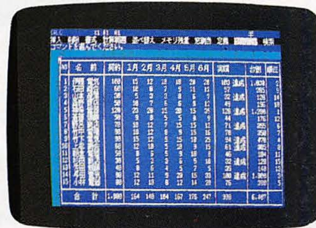


やさしい定義で最大65,000頁の頁データか，最大65,000行の表データベースができる，S-BASE。

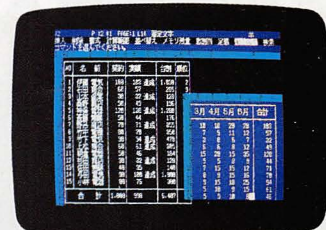
●S-BASEは作表計算(カルク)モードとデータベースモードを持っています。
●データベースの表設計はカルクによりビジュアルな操作で行ないます。
●コマンドは英文名のほかに**漢字名**でも使用できます。オプションの入力も日本語での対話形式でわかり易く，エラーメッセージも日本語で表示されます。



●カナ入力はローマ字カナ変換，漢字入力は文節単位のカナ漢字変換でスピード入力ができます。
●辞書は強力な日本語ワープロ(S-WORD)と同じものを使用し，既登録の漢字辞書は約4万語，ユーザー追加は約3万語まで可能です。単文，複合語，会社名，住所なども登録でき，数字やアルファベットなどの簡単な読みでも引けます。



●カルク上でデータベースのレイアウトができたら，CREATEと入力(または漢字名の「定義」を選択)します。これで自動的にデータベースが作成されます。
●作成できるデータベースは2タイプ。最大65,000頁の**頁タイプ**か，最大65,000行の**表タイプ**です。



●最大6画面の**マルチウインドウ**機能を持っており，最大6種類のデータを同時に処理できます。
●データベースの処理，運用はカルク上で行ないます。カルクとデータベースを別々のウインドウに立ちあげ，ビジュアルな操作で処理できます。
●数値関数，領域関数，文字関数やINSTR, IF, LOOKUP, INDEXなど，**37種類の関数**をサポートしていますから，高機能な計算や処理をすることができます。
●**自動実行(DO)**をサポートしています。
カルク上に自動実行プログラムを作成して，高度なデータベース制御を行なうことができます。
●カルクの表は最大ヨコ97列×タテ250行で，1項目の幅も最大77文字と大量データを処理できます。

HUMANICATION

●カタログをご希望の方は，資料請求券をハガキに貼り住所・氏名・年齢をご記入の上，〒105 東京都港区西新橋2-35-6 第三松井ビル 日立家電販売株式会社・宣伝部パソコン係まで。

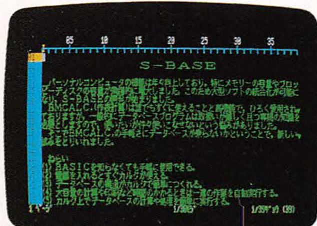

おかげさまで75年
株式会社 日立製作所

新登場!!

‐〈S1〉シリーズ用統合ソフト ビジネスパックII

1行の一括入力ができる日本語ワープロ，S-WORD。

●オートスタート，メニュー選択方式でパソコンの知識不要です。
●操作命令はすべて10個のPFキー（ファンクションキー）に定義してあります。



●ローマ字カナ変換，カナ漢字変換，3ストローク漢字入力の3タイプの入力方式が選べます。
●半角，全角，倍角，ケイ線が使えます。
●辞書は既登録約4万語，ユーザー登録は約3万語で文書作成中いつでも登録できます。
●学習機能，単一選択，単漢字選択機能があります。
●豊富な編集機能を持っています。（挿入，削除，コピー，移動，ペースト，置換，検索，結合，段組み，センタリング，右よせ，左よせ，など）
●登録は行単位で範囲指定ができ，指定位置に呼び出しができますから，文書の結合，挿入が簡単です。

データ互換，グラフ作成ができるS-CALCユーティリティ

●S-CALCのデータをS-WORDに，そして，S-WORDのデータをS-CALCに変換します。
●S-CALCのデータを円，棒，折れ線グラフで表示させます。
●S-CALCのデータを3次元集計します。

バージョンアップをご希望のお客様へ

現在ビジネスパックをお持ちのお客様でMPS-BS01A，MPS-BS02をご使用になりたい方のために，有償にて新バージョンとの交換を行ないますので，ご使用頂いているソフトウェアのラベル（切取り）と交換価格代金を現金書留にて，下記へお送り下さい。

交換価格
MPS-BS01 →MPS-BS01Aの場合 1万円
MPS-BS01 →MPS-BS02 の場合 6万円
MPS-BS01A→MPS-BS02 の場合 6万円

返送先：㈱日立ハイソフト
東京都新宿区西新宿2丁目4番1号
新宿NSビル6階 TEL03-342-3391

くわしくは㈱日立ハイソフトへお問い合わせください。



※上の写真はビジネスパックIIです。

ビジネスパックII
MPS-BS02 標準価格100,000円
●S-BASE ●S-WORD ●S-CALC ●S-CALCユーティリティ ●128KバイトRAMカード ●3ポート拡張ボード

ビジネスパック
MPS-BS01A 標準価格50,000円
●S-WORD ●S-CALC ●S-CALCユーティリティ ●64KバイトRAMカード ●3ポート拡張ボード

ビジネスごころが熱くなる。

●アドレス空間1Mバイト ●RAM106Kバイト標準実装（最大拡張618Kバイト）●1Mバイト/ドライブ高密度ミニフロッピーディスク2基搭載 ●漢字ROM内蔵（JIS第1水準）●豊富なインターフェース（マウス，プリンタ，カセット，RS-232C，ビデオスーパーインポーズ）

〈S1〉モデル40（MB-S1/40）標準価格298,000円



※写真のディスプレイ（C14-2190A）およびマウス（MP-3710）は別売です。

日立パーソナルコンピュータ



充実の〈S1〉シリーズ

1Mバイトのアドレス空間
モデル10（MB-S1/10）……………標準価格 128,000円
先進のAVパソコン
モデル10AV（MB-S1/10AV）……標準価格 178,000円
漢字ROM内蔵，日本語ワープロソフト付
モデル20（MB-S1/20）……………標準価格 178,000円
1Mバイト高密度ミニフロッピーディスク1基搭載
モデル30（MB-S1/30）……………標準価格 198,000円



―生活と技術をむすぶ―
日立家電販売株式会社
〒105東京都港区西新橋2-15-12（日立愛宕別館）TEL(03)502-2111

資料請求券 S1-B10

National

-技術でひらく 世界の繁栄-

便利なレイアウト表示

文字が大きく読みやすい

うれしいプリンタ内蔵

ダブルスロットで楽しくパソコン

ワ

ワープロとパソコンが、一緒になって、

ワーコンです。

MSXパソコンで初めて。プリンタ内蔵。ワープロ機能つき。これで、106,000円。

テレビにつなげば、その日からワープロができます。

パソコンがワーコンになると、いろいろ買い足さなくてもワープロできます。RF・ビデオ・RGB(21ピン)出力を内蔵。テレビがワープロ画面になるから、文字が大きく見やすくなります。RGB(21ピン)で見ると、文字が鮮やかに見えます。しかも、1ページ分のレイアウトを常に表示しています。

3,509字の文字と記号で複雑な文章づくりに対応。

漢字への変換は、かな/カナ/ローマ字の3つの方式で入力(単漢字変換)。外字登録は15個まで。近日発売の熟語ROMで、文節変換も可能。

英文ワープロとしての機能も、装備しています。

英文モードを選択すると、タイプライターのようなきれいな文字になります。また文末を自動的に単語単位で処理することや、文字の左右ぞろえなども、簡単にすることができます。

標準文字をはじめ半角・倍角・上下添字ができます。

文のタイトルや大切なところは倍角文字で大きく。注釈などは半角文字で小さく。$(A+B)^2$やH_2Oなどの添字も可能。変化のある文章がつくれます。

フロッピー、カートリッジ、テープに文章を保存可能。

文章を保存しておくと何かと便利。文章保存にはデータレコーダ、3.5インチフロッピーディスクドライブ、8kBデータカートリッジが利用可能。本体の記憶容量は最大で、和文全角は約8,000字、英文全角は約16,000字、ページ数なら10ページまでOK。

豊富な編集・校正機能で、文章づくりはラクラク。

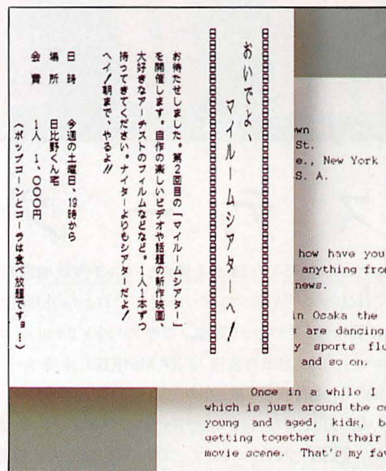
ワーコンなら、書いたり消したりのめんどうな作業から解放されます。字体変換、センタリング、右寄せ、左あけ、挿入、削除、複写、移動、検索、置換、語句登録、下線、タブ、書式設定などの豊富な編集・校正機能。手で書く時代よ、サヨウナラ。

印字音の静かな熱転写プリンタを内蔵しています。

16×16ドットの美しい印字。サーマルプリンタとしても使用できます。印字はタテ(和文)・ヨコ可能。プログラムやデータのプリントアウトもできます。

グラフィックにゲームに、本格的MSXパソコンです。

●RAMは大容量64kB●RGB(21ピン)対応の鮮やか画面●RF・ビデオ出力内蔵●数字入力に便利な独立10キー●外部プリンタ用端子つき●ボディカラーはホワイトとブラックの選べる2色



ワープロ・パソコン

ナショナル MSX キングコング™*

RAM64kB　RGB対応

FS-4000

標準価格106,000円

(写真のカラーテレビ TH14-N29G 標準価格78,000円)

▶色:-Wホワイト、-Kブラック▶付属品:音声ケーブル、映像ケーブル、RFケーブル、アンテナ切換器、取扱説明書(本体及びワープロ編の2冊)、BASIC説明書、操作説明シート、リボンカセット、熱転写用紙A4/10枚▶RGB機能を楽しむために、RGB21ピンのテレビの場合はRGBマルチケーブル(別売 CF-2507 標準価格6,000円)が必要です。

(新発売)



YAMAHA

MUSIC MSX

ステージが、呼んでいる。

これからのMSXの3条件を備えた、マルチ機能増殖機。

これは、マルチ人間へのパスポートだ。これからのMSXの必要条件、①3スロット装備。(標準スロット×2+サイドスロット)、②RGB出力装備※③RAM64KB実装、をすべて満たし、発展性を一段と高めたYIS503II。しかもヤマハの超LSI技術でハイコストパフォーマンスを実現し、新登場。MSX仕様のソフトがすべて使えるのはもちろん、独自のサイドスロットに各種ユニットを装着して、個性的専用マシンに変身。例えば、FMサウンドシンセサイザユニットで、デジタルシンセに。FM音源8音ポリフォニックの本格派です。

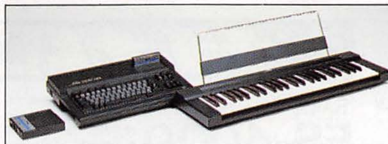
最先端のデジタルシンセだ。

music system 503MII

このセットアップは、並みの楽器を超えたコンピュータシンセサイザだ。まず、FMサウンドシンセサイザユニットを、YIS503IIのサイドスロットに装着。さらにミュージックキーボードを接続すれば、46の楽器音、効果音から同時に2音色、6つのリズムパターンから1つを選んで本格的デジタルシンセが誕生。さらにYRM-15を使った楽譜入力による自動演奏や作曲もOK。オプションで●プレイカードの自動演奏●BASICプログラムでの演奏●音声合成も楽しめます。★SFG-01のFM音源は、32基の発振器内蔵。4基ずつ組合せて同時8音出力の本格派。大型スピーカーで真価発揮。

●ミュージックシステム503MII組合せ合計価格¥117,200

YIS503II(本体)¥59,800、FMサウンドシンセサイザユニットSFG-01¥19,800、ミュージックキーボードYK-20¥29,800、FMミュージックコンポーザYRM-15¥7,800



●DISKサポート版FMサウンドシンセサイザユニットII SFG-05¥29,800も新登場。

カンタン操作で、楽しいワープロ。

word processing system 503WII

MSXが、本格的日本語ワープロに。JIS第一水準の漢字を含む3,564文字を内蔵。さらに特殊文字や記号の作成・登録、熟語や短文の登録も可能。用紙サイズ自在のプリンタで名刺やハガキに直接印刷。オプションで住所録作りも。

●漢字ワープロシステム503WII組合せ合計価格¥194,400

YIS503II(本体)¥59,800、漢字ワープロユニットSKW-01¥39,800、熱転写プリンタPN-01¥89,800、プリンタケーブルCB-01¥5,000



●DISKサポート版日本語ワープロユニットSKW-05¥49,800(新発売)。

MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

※RGB出力の使用には、別売RGBケーブルRC-01¥5,500が必要です。

●上記の各システムは、パソコンと周辺商品の組合せ例です。

100 MSX
ひろがるMSXなかま100万台。

ヤマハNEW MSX、デビュー。

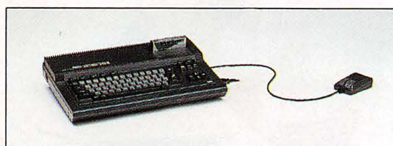
TV画面は、僕らのキャンバス。

graphic system 503GII

素晴らしいコンピュータ・グラフィックスの世界を、マウスを使って簡単に楽しめます。豊富な機能を活用して高度なテクニックも思いのまま。ブロックパターンやブロック文字等も内蔵して、自由に使えます。作成画面は、ディスクにも記録可能。ディスク上の画面データは、DISK-BASICで活用可能。

●グラフィックシステム503GII 組合せ合計価格 ¥80,400

YIS503II(本体)¥59,800、MSXマウスMU-01¥12,800、グラフィックアーティストGAR-01¥7,800



※ディスクドライブは、オプションです。



●マウス、フロッピーディスクドライブ、ケーブルは別売です。

ホームパーソナルコンピュータ YIS503II

(ワイズ)

MSX　RAM 64KB　RGB VIDEO RF

NEW 本体価格 ¥59,800

●新世代マシンMSX2も新登場 YIS604/128 (RAM128KB + VRAM128KB) ¥99,800

MSX Ver.1の可能性を追求したマークIIモデル。

①2つのカートリッジスロットにヤマハ独自のサイドスロットを搭載。計3スロットの優れた拡張性。②RGB出力+ビデオ、RF出力装備。③RAM64Kバイトの大容量。●256×192ドット16色32枚のスプライト機能。●8オクターブ3重和音。●アングルアジャスタも装備して、使いやすいステップスカルプチャータイプのキーボード。

●上記の製品のお求めは、もよりの電器店、パソコン専門店、オーディオ店、有名スーパー、百貨店でどうぞ。

●商品内容についてのお問い合わせは、ヤマハMSXインフォメーションセンター 東京 TEL 03(255)4487 大阪 TEL 06(251)0535 ●MSX MSX2の詳しい資料のご請求は、〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社AY-XI係まで。

YAMAHA

ひろがるMSXなかま100万台。

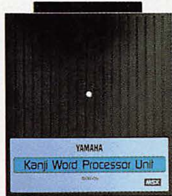
拡がるね。ヤマハMSX&MSX2の楽しい世界。

（カンタン操作で、楽しいワープロの世界へ）

WORD PROCESSING

漢字ワープロユニットSKW-01 ………………￥39,800

YISシリーズのサイドスロットにSKW-01を接続するだけで、本格的日本語ワープロにシステムアップできます。見やすい横15文字×縦6行の画面に文章を作成。JIS第一水準の漢字を含む3,564文字種の漢字ROMを内蔵しました。漢字変換はカタカナ/かな/ローマ字のいずれでもOKで、音読み/訓読みのどちらからでも変換できます。レイアウト表示、センタリング、アンダーライン等の豊富な機能を搭載しています。縦書・横書どちらでも出力することができ、文書の保存は、カセットやデータメモリカートリッジで行なえます。





NEW 漢字枠組自在 YRK-01￥9,800（SKW-01と併用）

漢字ワープロユニットと併用して、A4版4ページの任意の場所に枠を設定しながら、作表や作文のレイアウトがイメージ通りにこなせるソフト。見やすい編集画面で、罫線や枠引き線も容易。熟語登録や外字登録、切り貼り、検索も可能。さらに、半角、全角、倍角の3種の文字サイズが使え、画面上の数字の四則演算もこなすなど、多彩な機能を内蔵しています。誰にでもやさしく文書のレイアウトが行なえます。

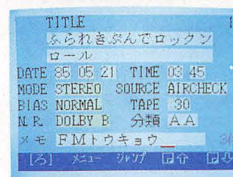




NEW 漢字カセットラベラYRK-02￥7,800（SKW-01と併用）

漢字ワープロユニットSKW-01と併用。オーディオテープや、カセットテープの録音・録画内容をデータ入力して、テープライブラリ管理が手軽に行なえます。タイトルなどの一覧表の印刷や、曲目の並べ替え、検索なども自由自在。テープケースの曲目ラベルや、背ラベルの印刷などもこなすことができます。（熱転写プリンタPN-01　￥89,800を使用）





漢字住所録YRM-16……￥7,800（SKW-01と併用）

MSXを、漢字住所録として使えるソフト。漢字の入力は、ワープロシステムと同様。音/訓どちらの読みからも変換でき、効率がアップ。登録住所の追加・削除・変更も容易。任意の項目での並べ替え、特定の項目での検索などもスピーディにこなしてくれます。さらに、宛名ラベルやハガキや情報カードへのプリントアウトなども可能です。（PN-01使用時）ワープロシステムを本格化するためには欠かせないソフト。プライベートにはもちろん、ビジネスにも活用できます。







ディスクサポート版ソフト新登場。

NEW DISK日本語ワープロユニットSKW-05 ￥49,800

SKW-01の機能を受け継ぎながら、外部記憶装置としてマイクロフロッピーディスクも使える機能強化版のワープロユニット。半角文字も加え、JIS第一水準の漢字を含む3,979文字種が使えます。MSX2では、一行横30文字の表示が選択可能。また、メモリマッパを活用することができ、YIS604/128では一度に47,790文字まで入力/編集することができます。使いやすさはSKW-01ゆずりで、辞書の増強等さらにリファイン。一括入力逐次変換も可能。文節変換を可能にするオプションなども今秋発売予定です。







熱転写プリンタPN-01…………………￥89,800

漢字ワープロユニットの特長を100%活かすプリンタ。便利な各種用紙対応型で、A4・B5や連続用紙はもちろん、ハガキや名刺にも直接プリント可能。高密度16ドットヘッドにより1パス（行程）で静かな印字。横書/縦書も自由自在。ワープロ以外にもMSX用のプリンタとして幅広く使えます。ワープロシステムを構成するためには欠かせません。●別売プリンタケーブルCB-01￥5,000●サーマルリボンPN-01RB（黒）￥3,900、PN-01RC（カラー）￥4,800





MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

（ＦＭ音源で楽しむ最先端デジタルシンセ）

MUSIC PERFORMANCE

FMサウンドシンセサイザユニットSFG-01



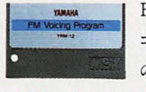
¥19,800FM音源を採用。8重和音出力が可能。リアルな46種の音色データを内蔵。キーボード/MIDI/ステレオ出力端子装備。

FMミュージックマクロYRM-11　¥7,800



FM音源をBASICでコントロール。同時4音色の出力や音声合成もOK。

FM音色プログラムYRM-12　¥7,800



FM音源のパラメータをコントロールして、独自の音色を作れるソフト。

FMミュージックコンポーザYRM-15¥7,800





SFG-01と併用。TV画面上の五線譜に、音符や音楽記号を入力して楽符通りの自動演奏可能。強弱やテンポの微妙な調整も可能です。

プレイカードセットZPA-01　¥12,800

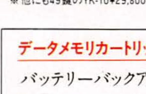


本体に接続するだけで、自動演奏がOK。SFG-01、-05と組めばリアルなサウンドも。

NEW ミュージックキーボードYK-20 ¥29,800



※他にも49鍵のYK-10¥29,800、44鍵のYK-01¥17,800があります。



NEW FMサウンドシンセサイザユニットII SFG-05¥29,800



FM音源を駆使した46種類のプリセットボイス内蔵。

NEW FMミュージックマクロII YRM-51¥9,800



FM音源をBASICでコントロール。

NEW FM音色プログラムII YRM-52¥9,800



FM音源の音色調整や音創りに。

NEW FMミュージックコンポーザII YRM-55¥9,800



85年秋発売予定のコンポーザ。

※YRM-11～15及びYRM-51～55は、各々SFG-01、05のどちらと組み合わせても使用可能。但し、YRM-51～55とSFG-05の組み合わせの場合のみ、ディスクの使用が可能になります。

★YRM-11は、YIS604/128では使用できません。同様の機能を持ったYRM-51をご使用下さい。

NEW マイクロフロッピーディスクドライブFD-05…………¥64,800



720KBの大容量。●別売インターフェースケーブルFD-051 ¥25,000●3.5インチフロッピーディスクMF2-DD¥1,750



多彩な楽しさ。ミュージックソフト。

制作：財団法人ヤマハ音楽振興会
発売：日本楽器製造株式会社

COMPUTER MUSIC COLLECTION

ミュージックコンポーザ用の演奏データによる曲集



FM音源のリアルなサウンドで自動演奏が楽しめるソフトです。**Vol.6／スクリーンCMC-06¥2,400** ●Vol.1／月の光(クラシック)●Vol.2／スウィートメモリーズ(ニューミュージック)●Vol.3／素顔のままで(ポップス)●Vol.4／ビートルズ●Vol.5／ピーターと狼各¥2,400(各テープ2本入)

COMPUTER MUSIC WORK SHOP

コードマスター用アプリケーション



キーボードやギターコードを画面上に表示。さまざまな基本型や展開型を教えてくれます。**ギター・コードマスター1 CMW-33¥6,500(ROM)**

●キーボード・コードマスターCMW-01 ¥3,000●キーボード・コードプログレッション1CMW-02¥3,000(各テープ1本入)

※CMW-01、-02は、SFG-01、-05+YRM-11、-15と併用。

FM VOICE DATA

拡張音色データ集



FMサウンドシンセサイザユニットに新しい音色を供給するための拡張音色データ集。**FMヴォイスデータ96② FVD-02　¥2,800**

●FMヴォイスデータ96FVD-01 ¥2,800(カセットテープ版)

（ＴＶ画面は、僕らのキャンバス）

GRAPHICS

NEW グラフィックアーティストGAR-01 ¥7,800(ディスクサポート版)



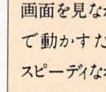


MSXマウスを使ってなめらかな曲線を描いたり、様々な特殊効果などを楽しむことができます。高度なグラフィックス作りに欠かせません。©財団法人ヤマハ音楽振興会

NEW MSXマウスMU-01¥12,800

画面を見ながら机の上で動かすだけのスピーディなポインティングデバイス。

グラフィックカードセットZGA-01¥19,800









カードを使ったユニークなグラフィックソフト。12枚のカードに記憶させた84種類のグラフィックデータを使って自由な作画がOK。●ライン、サークル、ボックスなどが簡単に描け、16色がフルに使えます。作成画面はカセットにセーブして、好きな時に呼びだせます。

データメモリカートリッジUDC-01　¥9,800

バッテリーバックアップ方式の4Kバイトの容量を備えたRAMカートリッジ。手軽な外部記憶装置です。

32K拡張RAMカートリッジURM-01　¥9,800

ROMスロットに差し込むだけでRAM 32KバイトのMSXのRAM容量を64Kバイトに拡張可能。

ヤマハMSXの世界を、お手持ちのMSXで。

ユニットコネクタUCN-01　¥7,800 拡張ユニットSFG-01、SFG-05、SKW-01、SKW-05は、UCN-01を介して各社のMSXのROMスロットに接続できます。(機種によっては機能を発揮できない場合があります。詳しくはカタログをご請求下さい。)ヤマハMSXの場合は、直接サイドスロットに接続可能。

本格的システムアップに必須の、3スロット装備。完成度を高めて、新登場。



YIS503II 本体価格¥59,800
ホームパーソナルコンピュータ　RAM 64KB　MSX

NEW ●MSX Ver.1の可能性を徹底追求。●3スロット装備。●RAM64Kバイト実装。●RGB、RF、コンポジットビデオの3種類の映像出力を標準装備。



YIS604/128 本体価格¥99,800
ホームパーソナルコンピュータ　RAM 128KB + VRAM 128KB　MSX2

NEW ●メインRAM128Kバイト+ビデオRAM128Kバイト実装●3スロットに加えてビルトインプログラムソケット装備。●3種類の画像出力。●パソコン独習ソフト付属。(ROMパック)

●YISシリーズのお求めは、もよりの電器店、パソコン専門店、オーディオ店、スーパー、百貨店でどうぞ。

●商品内容についてのお問い合わせは、ヤマハMSXインフォメーションセンター 東京 TEL 03(255)4487　大阪 TEL 06(251)0535　● MSX MSX2の詳しい資料のご請求は、〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社AY-XI係まで。

MITSUBISHI

高性能グラフィックスを簡単に使いこなすグラフィックエディタ「アートペーパー」内蔵。 メルブレーンズ・ML-G10内蔵の三菱オリジナル・グラフィックエディタ「アートペーパー」は32KB。これは、従来のMSX-BASICと同じ容量ですから、そのパワーは推して余りあります。アートペーパーは、512×212ドット2画面、512色中16色と256×212ドット2画面、256色同時表示のビットマップモードで威力を発揮。わかりやすいアイコン操作、マウス/ジョイスティック/カーソルキーをサポートした3ウェイ入力、さらに、拡大・縮小・ミラー反転・コピーを始めとする24種類もの描画コマンド。高度なテクニックを要するパソコンアートが、プログラミングなしに作成できます。



ビジュアルシーンに新次元をもたらすグラフィックコントローラ「AVアダプタ」(近日発売)。 パソコンとテレビやビデオなどのビジュアルをドッキング。こんな楽しいビジュアル操作を可能にしてくれたのがデジタイズ、スーパーインポーズ、テロップの3つの機能を兼ね備えたAVアダプタです。ビデオなどの画面をデジタル化してコンピュータに取り込んだり(デジタイズ機能)、コンピュータの画面を重ねたり(スーパーインポーズ機能)、作成した画面のビデオ録画(テロップ機能)が可能。しかも、これらの機能をアートペーパーがコントロール。誰もが夢みたハイブリッド・プレイが、ビジュアルシーンに新次元をもたらします。

大量のデータを高速処理。大容量1MBフロッピーディスクドライブ(別売)。 MSX2の記憶メディアはディスクが主流。三菱の3.5インチフロッピーディスクドライブ・ML-30FDは大容量1MB(フォーマット時は720KB)。フロッピーディスクコントローラ・ML-30DCで接続することにより、強力なディスクシステムを構築。スピーディなデータ処理が行なえます。そのうえ、拡張ケーブルなしで2ドライブに拡張できるコンパクト&ハイ・コストパフォーマンス設計です。

●AVアダプタML-85AV(グラフィックコントローラ、近日発売)●統合ソフトユニットML-WPS1標準価格49,800円(近日発売)漢字ROMカートリッジと統合ソフトディスクで構成。統合ソフトは、ワープロ/表計算/描画/通信の4つの機能を持ち、これらの機能を自由に組合わせて使用できます。〈主な仕様〉●CPU:Z80A●メインRAM:64KB、ビデオRAM:128KB●ROM:48KB(MSX-BASIC Ver.2.0)●テキスト表示:最大80桁×24行●グラフィック機能:ビットマップ(512×212ドット2画面、512色中16色。256×212ドット、256色同時表示。他)●サウンド機能:8オクターブ3重和音+1効果音●クロック機能:バッテリーバックアップ●ジョイスティック接続端子:2(マウスもサポート)●内蔵ソフト:アートペーパー(グラフィックエディタ。ROM32KB)■商品に関するお問い合わせ、およびカタログをご希望の方は、ハガキに雑誌名を記入のうえ、〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800 三菱電機群馬製作所ML-G10係へ。■ML-G10/30FD/30DCには保証書がついています。ご購入の際は必ず記入事項を確認のうえ、お受取りになり、大切に保存してください。



MSX2はマイクロソフト社の商標です。

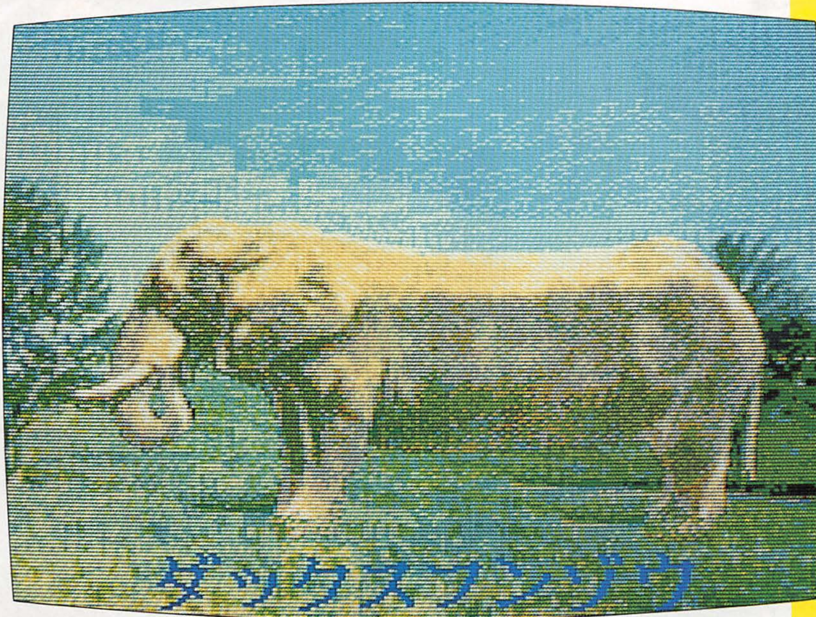
三菱電機株式会社

感性MSX2

デジタイズしたゾウの胴をアートペーパーで伸ばしたら、ダックスフンゾウのできあがり。


1 ビデオから実写画面を入力


2 デジタイズしてコンピュータに取り込む



4 背景にスーパーインポーズ


3 アートペーパーで胴をひき伸ばす

●写真は、ML-G10
ダブルRGBテレビ（15C360）128,000円
フロッピーディスクドライブ（ML-30FD）64,800円
フロッピーディスクコントローラ（ML-30DC）25,000円
マウス（ML-11MA）12,800円の組合わせ例です。



凄いヤツが現われた。ハード/ソフトの統一思想をそのままに、グラフィックスを中心に大胆なバージョンアップを果たしたMSX2。メルブレーンズ・ML-G10は、そのグラフィックスを最高のレベルで実現するビデオRAM128KBを標準装備し、しかも、パワフルなグラフィックエディタを内蔵。独立テンキーを装備した先進のロープロファイルキーボード、斬新なスラントフェイスを備えた精悍なブラックボディ。確かに、ただ者ではない気配を感じる。グラフィック・アドバンスドマシンMSX2の新鋭機、ML-G10がいまベールを脱ぐ。

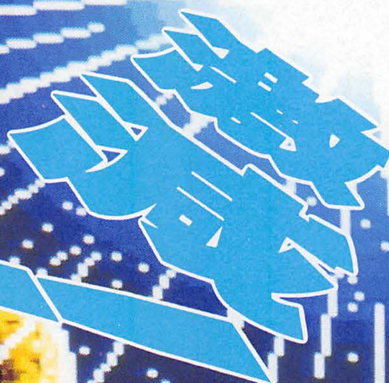
Melbrain's
三菱ホームコンピュータ
ML-G10（本体）標準価格98,000円

Cassette Audio & Video
AIWA®









独自のデジタル信号波形処理回路を採用。
アイワのデータレコーダは、新たなるデジタル時代に対応しています。

デジタル信号波形処理回路により、エラー激減。

今まで泣かされたロード時のエラーに、アイワの先進技術が応えてくれました。独自のデジタル信号波形処理回路の採用で、驚くほどにエラーが激減。またレベル完全無調整を実現するなど、信頼性と使いやすさを飛躍的に向上。パソコンとの相性も、ピッタリです。

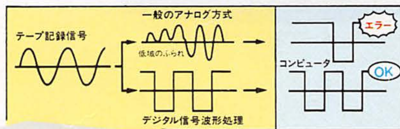
〈DR-1の主な特長〉
●フロッピーディスクに迫る9600ボー(RS-232C)の高速処理を実現。●フロッピーディスク約10枚分の記録を可能にするなど、多機能発展的なTOS付属(PC-8801シリーズ用)。〈グラフィック画面のセーブ／ロードを高速処理(55秒)、高速ファイルサーチも可能〉
●オートレックミュート機構 ●位相切換スイッチ ●アクセスインジケータ ●フルロジックメカ採用

●テープスピード：4.75cm/sec●対応転送速度：CMTモード600～2,400bps、RS-232Cモード600～9,600bps●使用テープ：CMTモードノーマルテープ(TYPE Ⅰ)、RS-232Cモードメタルテープ(TYPE Ⅳ)●最大外形寸法：幅175×高さ112×奥行260mm●重量：2.5kg●電源：AC100V(50/60Hz)●付属品：RC-232C専用コード、PC-8801シリーズ用TOSテープ

〈DR-2の主な特長〉
●2倍速ロードを実現(MSX1200ボーのテープ)。●バックアップテープも、デジタル信号波形で処理するサブアウト端子付。
●セーブ/ロード時に便利なMOTORボタン●位相切換スイッチ●2400ボー対応

●テープスピード：4.75/9.5cm/sec●対応転送速度：600～2,400bps●使用テープ：ノーマルテープ(TYPE Ⅰ)●最大外形寸法：幅166×高さ128×奥行146mm●重量：1.2kg●電源：AC100V(50/60Hz)

デジタル信号波形処理回路：波形のみだれたアナログ信号も、コンピュータの判断しやすいデジタル信号波形に補正します。ドロップアウトや位相ずれによるエラーが少なく、従来のデータレコーダでは得られなかった、高信頼性を実現することができました。





DR-1 データレコーダ ¥28,500
DR-2 データレコーダ ¥12,800

●カタログの請求は、〒101 東京都千代田区神田須田町2-9 アイワ株式会社宣伝課マイコンベーシックマガジン係まで ☎03(253)9671

わが国初のコンピュータ教育を始めて20年。

本校の頭脳の中枢は電子計算機センターの最新鋭コンピュータ・システムです。1号機～8号機からなり、特に7、8号機は最先端の超大型コンピュータ、ACOSシステム800/III、とACOSシステム550を導入設置。226台の端末機によるプログラミング実習に、オンラインで処理するTSS方式によって、学習効果を飛躍的に高めています。また、1～6号機は1年次生の電子計算機操作実習に使用。そのコンソールディスプレイの内容は20インチリモートディスプレイ(カラー)でモニターでき、実習生全員が同画面を見ながら学習するシステムになっています。加えて、新たにパーソナルコンピュータNEC/PC-9801Eを145台導入するなど着実に設備を充実。明日の日本の頭脳を育成するにふさわしい内容だと自負しています。



《電子計算機センター設置コンピュータ機種》

1, 2, 3, 4, 5, 6号機：NEC/MS50
7号機：ACOSシステム800/III
8号機：ACOSシステム550
TSS端末機(226台)：NEC/N6321 N6322
光学文字読取装置(OCR, 6台)
：NEC/N6370
パーソナルコンピュータ(145台)
：NEC/PC-9801E



「OAシステム科」新設！
(昭和61年度開講予定)

●その他、各実験室、実習室にマイコン70台以上設置。

《工業専門課程》情報処理科、情報技術科、情報通信科、メカトロニクス科、電子工学科、映像メディア工学科、CAD(キャド)設計 製図科、医用電子工学科、家電電子技術科、電気工事科、電気工学科、音響工学科、環境工学科

《入学関係連絡先》

〒144 東京都大田区西蒲田5-23-22 TEL03(732)1111(大代表)
日本工学院専門学校 入学相談室
入学案内資料は希望学科名を明記のうえ請求券を添付してお申し込みください。



《学校説明会》

希望学科の先生が直接説明・相談に応じます。

①期日 第3回 10月13日(日曜日)
第4回 10月27日(日曜日)
第5回 11月10日(日曜日)

②日程 12：30～13：00 受付
13：00～14：30 全体説明会
14：00～15：00 見学
15：00～16：30 学科別相談

●申し込み方法は左記の入学相談室までお問い合わせ下さい。

学校法人 日本電子工学院

日本工学院専門学校

入学案内書無料請求券
SK-86-60

小さな夢も大きな夢もみんなかなえてあげたい

☆友達にちょっと差をつける！ FM-NEW 7 セット☆



台数限定 すぺしゃるセット

FM-NEW7 ……………………¥99,800
NH-12DJ ……………………¥89,800
（ニデコ）DP 0.38　2000文字　ケーブル付
データレコーダー……………¥12,800
α-7（¥7,500）………………サービス
オリジナルジョイスティック I/F
Joy-メカ2型（¥4,800）……サービス
合計定価 ¥214,700
大特価 ¥99,800

TVも見れるBセット

FM-NEW 7 ……………………¥99,800
PC-TV151 ……………………¥94,800
（NEC）TV付 2000文字モニター
8ピン/21ピン ビデオ端子付
データレコーダー……………¥12,800
α-7（¥7,500）………………サービス
オリジナルジョイスティック I/F
Joy-メカ2型（¥4,800）……サービス
合計定価 ¥219,700
特価 ¥117,800

FM-音源カードセット

FM-NEW 7，FM-音源カード（MB22459）
合計定価 ¥117,800
特価 ¥69,800

応援します！

頭金なしの、ツクモらくらくクレジットOK！

マイコンから

ツクモならではの XF セット



とくべつセット

CZ-811C ……………………¥89,800
NH-14DL ……………………¥59,800
（ニデコ）2000文字　14インチ
Joy-メカ2型 ………………¥ 4,800
オリジナルゲームソフト（3本）……¥ 9,800
合計定価 ¥164,200
特価 ¥104,800

頭金	1回目	2回目以降
ナシ	¥9,680	¥9,600×11回

よくばりセット

CZ-811C ……………………¥89,800
CZ-811D ……………………¥89,800
Joy-メカ2型 ………………¥ 4,800
オリジナルゲームソフト（3本）……¥ 9,800
合計定価 ¥194,200
特価 ¥139,800

頭金	1回目	2回目以降
ナシ	¥9,272	¥7,900×19回

現金書留申込書 BM11係

フリガナ ご住所 〒	
フリガナ お名前	
会員番号	自宅電話
セット名	セット価格
送　料	合計金額

通信販売の申し込み方法

入金しだい全国発送致します。
※セットの場合の梱包送料費は¥2,000です。

1 現金書留でご購入の際は、左記用紙を同封の上、下記の住所までお送り下さい。
送り先
〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135
九十九電機㈱ BM11係

2 銀行振込でご購入の際は必ず振込前に商品名等をお電話でお知らせ下さい。

3 クレジットでご購入の際は、クレジット用紙をこちらからお送りします。

通信販売部 ☎ 03-251-9911
〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号

振込先
富士銀行 神田支店
普通口座 No.894047

広告以外の他メーカー、他機種も取り扱っております。

お申し込みは今すぐ!! ☎03-251-9911へ

ニューセンター店　おかげ様で19歳特別企画

東芝 PASOPIA7

定価　¥119,800
ソフト3本付　大特価 ¥24,800

この商品に限り、ニューセンター店のみの取扱いです。詳しくは
☎03-251-9977へ

感謝の気持ち山盛！

ワープロまで

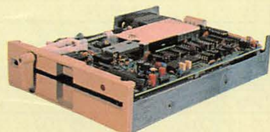
欲ばりさん。

困ってしまったら… お近くの下記ツクモ各店へ！

台数限定

JA-551

（ナショナル）
PC-8801mkII／SR用
増設ドライブ
PC-8801mkII-FD1同等品
定価　¥60,000
特価 ¥24,800



(特) ツクモセット

PC-8801mkIISR

PC-8801mkIISR M-10 …………¥168,000
JA-551×2台 …………¥120,000
（ナショナル）増設用ドライブ PC-8801mkII-FD1同等品
CU-14H1 …………¥99,800
（シャープ）4050文字　ケーブル、フィルター付
エキサイター99 …………¥5,500
オリジナルジョイスティック
TS-2D（3枚）…………¥5,100
ディスケットケース…………サービス
オリジナルゲームパック…………サービス
合計定価
¥398,400
特価 ¥222,000

1回目	2回目以降	ボーナス加算
¥9,540	¥7,400×23回	¥20,000×4回

MSX大特集

CF-1200 …………¥43,800
（ナショナル）16KB
エキサイターX…………¥3,800
ゲームカートリッジ…………¥4,800
合計定価　¥52,400
特価 ¥32,800

V-20 …………¥64,800
（キヤノン）64KB
エキサイターX…………¥3,800
ゲームカートリッジ（2本）……¥9,600
合計定価　¥78,200
特価 ¥39,800

ワープロパソコンセット

FS-4000 …………¥106,000
（ナショナル）プリンター付
PC-TV151 …………¥94,800
（NEC）TV付モニター　8ピン／21ピン
ビデオ端子付
ゲームカートリッジ…………¥4,800
エキサイターX…………¥3,800
A4用紙（500枚）…………サービス
合計定価　¥209,400
特価 ¥136,800



頭金	1回目	2回目以降
ナシ	¥10,448	¥10,100×14回

秋葉原各店　(営) AM10:00〜PM7:00（平日）　AM9:30〜PM6:30（日,祭）　(休) 毎週木曜・第3水曜

ニューセンター店 ☎03-251-0987
5号店 ☎03-251-0531
7号店 ☎03-253-4199
8号店 ☎03-251-0099

ニューメディアプラザ ツクモ札幌 ☎011-241-2299　AM10:30〜PM7:30 (休) 毎月第2・3木曜

名古屋1号店 ☎052-263-1655　AM10:00〜PM7:00 (休) 毎週月曜

名古屋2号店 ☎052-251-3399　AM10:00〜PM7:00 (休) 毎週水曜



九十九電機（ツクモ）

即決 ツクモ全国クレジットOK.!!
●現金特別価格でツクモクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
●60回払いまでできます。但し1回のお支払い額は3,000円以上。
●その場で、お持ち帰りできるクレジットもあります。
●印鑑、身分証明書（免許証など）が必要です。

●取扱いクレジットカード
日本信販、JCB、DC、UC、VISA、MC、CF、ジャックス
（尚、クレジットカードご使用の場合は店頭員にご相談下さい）

やる気大募集！

正社員（秋葉原・名古屋各店舗）初任給 165,000円（東京地域手当含）
長期バイト　時給・650円以上　勤務時間・応相談　☎03-251-9851（加藤）

※売り切れの際はご容赦下さい。



J&P ソフト通信販売

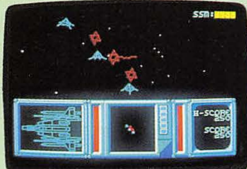
全国どこでも無料配達



送料無料 全国どこでも送料無料ですぐにお届けいたします。

J&P メールショッ

■オービットIII
テクノソフト



3Dワイヤーフレームによる高速かつスムーズな動き。編隊飛行、回転飛行で敵機が来襲したり、また敵機が合体分裂をしたり、アイデアいっぱいです。

機種	メディア	価格	注文No.
X-1	テープ	¥4,800	M11-1

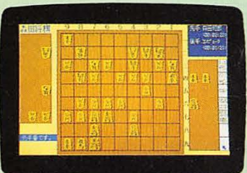
■アメリカントラック
日本テレネット



ゲームセンターの興奮が今、君を部屋を襲う！トレーラーを操作してフリーウェイを暴進する、コックピット感覚あふれるカーアクション。

機種	メディア	価格	注文No.
PC-8801mkIISR	5″2D	¥6,800	M11-2

■森田の将棋
エニックス



圧倒的な強さで新登場！RS23ZCを用いた通信機能で、遠隔地対局も楽しめます。

機種	メディア	価格	注文No.
PC-9801M	5″2HD	¥9,800	M11-3
PC-9801F	5″2DD	¥8,700	M11-4

タイトル	ロードランナー	ロードランナー	森田和郎のオセロ	任天堂のゴルフ	エキサイトバイク
機種	X-1	X-1	X-1	X-1	X-1
ソフトハウス	ソフトプロ	ソフトプロ	東芝EMI	ハドソン	ハドソン
価格(メディア)	¥4,800(テープ)	¥5,800(5″2D)	¥4,500(テープ)	¥4,000(テープ)	¥4,000(テープ)
注文No.	M11-5	M11-6	M11-7	M11-8	M11-9
タイトル	チョップリフター	チョップリフター	スペアチェンジ	スペアチェンジ	キングフラッピー
機種	X-1	X-1	X-1	X-1	X-1
ソフトハウス	ソフトプロ	ソフトプロ	ソフトプロ	ソフトプロ	デービーソフト
価格(メディア)	¥4,800(テープ)	¥5,800(5″2D)	¥4,800(テープ)	¥5,800(5″2D)	¥4,500(テープ)
注文No.	M11-10	M11-11	M11-12	M11-13	M11-14
タイトル	ハイドライド	ウイングマン	棋太平	カレイジアスペルセウス	テグザー
機種	X-1	X-1	X-1	X-1	X-1
ソフトハウス	T&E	エニックス	SPS	コスモスコンピュータ	スクウェア
価格(メディア)	¥4,800(テープ)	¥4,800(テープ)	¥4,500(テープ)	¥4,800(テープ)	¥5,800(テープ)
注文No.	M11-15	M11-16	M11-17	M11-18	M11-19
タイトル	ウィル(デストラップII)	マクロス	マクロス	ファンタジアン	ザ・キャッスル
機種	X-1ターボ	X-1	X-1ターボ	X-1	X-1
ソフトハウス	スクウェア	ボーステック	ボーステック	クリスタルソフト	アスキー
価格(メディア)	¥5,800(5″2D)	¥4,800(テープ)	¥6,800(5″2D)	¥5,800(テープ)	¥3,800(テープ)
注文No.	M11-20	M11-21	M11-22	M11-23	M11-24

タイトル	テグザー	テグザー	ウィル(デストラップII)	オービットIII	ハイドライド
機種	PC-8801mkIISR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801mkIISR	PC-8801/mkII/SR
ソフトハウス	ゲームアーツ	ゲームアーツ	スクウェア	テクノソフト	T&E
価格(メディア)	¥6,800(5″2D)	¥6,800(5″2D)	¥5,800(5″2D)	¥6,900(5″2D)	¥6,800(5″2D)
注文No.	M11-25	M11-26	M11-27	M11-28	M11-29
タイトル	プロフェッショナル麻雀	軽井沢誘拐案内	森田和郎のオセロ	ザ・キャッスル	マカダム
機種	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR
ソフトハウス	シャノアール	エニックス	東芝EMI	アスキー	デービーソフト
価格(メディア)	¥6,800(5″2D)	¥5,800(5″2D)	¥5,800(5″2D)	¥6,800(5″2D)	¥6,800(5″2D)
注文No.	M11-30	M11-31	M11-32	M11-33	M11-34
タイトル	ロードランナー	ロードランナー	ウイングマン	コズミックソルジャー	フェアリーズレジデンス
機種	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801mkII/SR	PC-8801/mkII/SR
ソフトハウス	システムソフト	システムソフト	エニックス	アスキー	チャンピオンソフト
価格(メディア)	¥6,800(5″2D)	¥4,800(テープ)	¥5,800(5″2D)	¥7,800(5″2D)	¥7,800(5″2D)
注文No.	M11-35	M11-36	M11-37	M11-38	M11-39
タイトル	RED STACK	戦闘伝説エルフ	ファンタジアン	キングフラッピー	将棋名人
機種	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/8001mkIISR	PC-8801/mkII/SR
ソフトハウス	コスモスコンピュータ	コスモスコンピュータ	クリスタルソフト	デービーソフト	アポロテクニカ
価格(メディア)	¥5,800(5″2D)	¥5,800(5″2D)	¥7,300(5″2D)	¥6,800(5″2D)	¥4,800(5″2D)
注文No.	M11-40	M11-41	M11-42	M11-43	M11-44
タイトル	ビクトリアスナイン	ボコスカウォーズ	TOKYOナンパストリート	オホーツクに消ゆ	エプシロン3
機種	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR
ソフトハウス	ニデコ	アスキー	エニックス	アスキー	BPS
価格(メディア)	¥7,500(5″2D)	¥5,800(5″2D)	¥6,400(5″2D)	¥6,800(5″2D)	¥7,300(5″2D)
注文No.	M11-45	M11-46	M11-47	M11-48	M11-49

タイトル	ファンタジアン	野球狂	キングフラッピー	マリオブラザース	パンチボールマリオ
機種	PC-8001mkIISR	PC-8001mkII/SR	PC-8001mkIISR	PC-8001mkII/SR	PC-8001mkII/SR
ソフトハウス	クリスタル	ハドソン	デービーソフト	ハドソン	ハドソン
価格(メディア)	¥5,800(テープ)	¥4,000(テープ)	¥4,500(テープ)	¥3,600(テープ)	¥3,600(テープ)
注文No.	M11-50	M11-51	M11-52	M11-53	M11-54
タイトル	ザ・コックピット	野球狂	任天堂のテニス	任天堂のゴルフ	テグザー
機種	PC-8001mkII/SR	PC-8001mkIISR	PC-8001mkII/SR	PC-8001mkIISR	PC-8001mkIISR
ソフトハウス	コムパック	ハドソン	ハドソン	ハドソン	ゲームアーツ
価格(メディア)	¥4,800(テープ)	¥4,000(テープ)	¥4,000(テープ)	¥4,000(テープ)	¥6,800(5″2D)
注文No.	M11-55	M11-56	M11-57	M11-58	M11-59

タイトル	ボルガード	AX-10(アウトロー)	ウイングマン	ハイドライド	野球狂
機種	PC-6001mkII/SR	PC-6001/mkII/SR	PC-6001mkII/SR	PC-6001mkII/SR	PC-6001mkII/SR
ソフトハウス	デービーソフト	アスキー	エニックス	T&E	ハドソン
価格(メディア)	¥4,500(テープ)	¥3,800(テープ)	¥4,800(テープ)	¥4,800(テープ)	¥4,000(テープ)
注文No.	M11-60	M11-61	M11-62	M11-63	M11-64

タイトル	ワールドゴルフ	コズミックソルジャー	プロフェッショナル麻雀	メルヘンベール	チャンピオンシップロードランナー
機種	PC-8801/mkII/SR	PC-9801M	PC-9801F	PC-9801M	PC-9801M
ソフトハウス	エニックス	アスキー	シャノアール	システムサコム	システムソフト
価格(メディア)	¥5,800(5″2D)	¥8,800(5″2HD)	¥6,800(5″2DD)	¥7,900(5″2HD)	¥6,800(5″2HD)
注文No.	M11-65	M11-66	M11-67	M11-68	M11-69

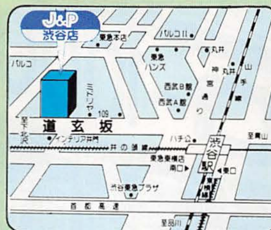
ピング

メールショッピングのお申し込みは J&P 渋谷店で承ります。



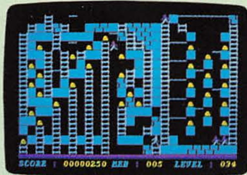
フロアーごあんない

- 4F パソコン教室
  - ●パソコン教室
  - ●パソコンプレイルーム
- 3F OA機器・専門書籍
  - ●ビジネスパソコン ●ワードプロセッサ
  - ●ビジネスソフト ●専門書籍
  - ●ハンドヘルドコンピュータ
- 2F ビジネスパソコン
  - ●パソコン ●ディスプレイ
  - ●プリンタ ●フロッピーディスク
  - ●パソコンアクセサリー
- 1F ホビーのパソコン
  - ●ホビーパソコン ●テレビゲーム
  - ●ゲームソフト ●学習ソフト



Personal Computer Store
J&P
渋谷店
東京都渋谷区道玄坂2丁目28番4号(〒150)
☎(03)496-4148

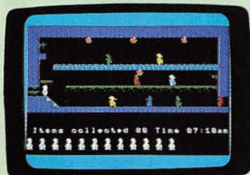
■チャンピオンシップ ロードランナー
ソフトプロ



ロードランナーファンの皆さまお待せしました。超難解50画面に挑戦して下さい。全面クリアした方には認定証がもらえる。

機種	メディア	価格	注文No.
FM-7	テープ	¥4,800	M11-70
FM-7	5″2D	¥6,800	M11-71
FM-77	3.5″D	¥6,800	M11-72

■ジェットセットウイリー
ハドソン



機種	メディア	価格	注文No.
MSX	BEECARD	¥4,800	M11-88

■将棋名人
東芝EMI



機種	メディア	価格	注文No.
MSX	ROM	¥5,800	M11-89

タイトル	ぐっちゃんぱんく	ビクトリアスナイン	ハイドライド	ロードランナー	ロードランナー
機種	FM-7	FM-7	FM-7	FM-7	FM-77
ソフトハウス	ソフトバンク	ニデコ	T&E	ソフトプロ	ソフトプロ
価格(メディア)	¥3,800(テープ)	¥4,500(テープ)	¥4,800(テープ)	¥4,800(テープ)	¥5,800(3.5″2D)
注文No.	M11-73	M11-74	M11-75	M11-76	M11-77
タイトル	スペアチェンジ	スペアチェンジ	ザ・キャッスル	巨神ゴーグ	野球狂
機種	FM-7	FM-77	FM-7	FM-7	FM-7
ソフトハウス	ソフトプロ	ソフトプロ	アスキー	アスキー	ハドソン
価格(メディア)	¥4,800(テープ)	¥5,800(3.5″2D)	¥3,800(テープ)	¥3,800(テープ)	¥4,000(テープ)
注文No.	M11-78	M11-79	M11-80	M11-81	M11-82
タイトル	青い宇宙の冒険	ブラックオニキス	ABBYS	飛車	チョップリフター
機種	FM-7	FM-77	FM-7	FM-7	FM-7
ソフトハウス	レーベンプロ	BPS	ハミングバード	キャリーラボ	ソフトプロ
価格(メディア)	¥4,800(テープ)	¥7,800(3.5″2D)	¥4,500(テープ)	¥4,200(テープ)	¥4,800(テープ)
注文No.	M11-83	M11-84	M11-85	M11-86	M11-87

MSX

タイトル	ハイパーラリー	チャンピオンサッカー	ハイドライド	F-16ファイティングファルコン	ロードランナー
メーカー	コナミ	ポニー	T&E	アスキー	SONY
価格(メディア)	¥4,800(ROM)	¥4,800(ROM)	¥4,800(テープ)	¥5,800(ROM)	¥5,900(ROM)
注文No.	M11-90	M11-91	M11-92	M11-93	M11-94
タイトル	バンゲリングベイ	野球狂	コナミのピンポン	EXITING PACK	ラビアン
メーカー	SONY	ハドソン	コナミ	ソフトプロ	ソフトプロ
価格(メディア)	¥4,900(ROM)	¥5,780(カード+カートリッジ)	¥4,800(ROM)	¥6,800(3本セット)テープ	¥3,800(16K)テープ
注文No.	M11-95	M11-96	M11-97	M11-98	M11-99
タイトル	α-スクアドロン	ピットフォールII	ゼクサスリミテッド	ファランクス	ドラゴンスレイヤー
メーカー	SONY	ポニー	デービー	エニックス	スクウェア
価格(メディア)	¥4,000(ROM)	¥4,800(ROM)	¥5,800(ROM)	¥3,800(32K)テープ	¥4,800(32K)テープ
注文No.	M11-100	M11-101	M11-102	M11-103	M11-104
タイトル	イーアルカンフー	ロードファイター	王家の谷	ファイナルジャスティス	チャンピオンプロレス
メーカー	コナミ	コナミ	コナミ	ポニー	ポニー
価格(メディア)	¥4,800(ROM)	¥4,800(ROM)	¥4,800(ROM)	¥4,800(ROM)	¥5,500(ROM)
注文No.	M11-105	M11-106	M11-107	M11-108	M11-109
タイトル	ビジゴス	アウトロイド	リザード	ハイスト	チャンピオンバルダーダッシュ
メーカー	ソフトプロ	ストラットフォード	マイクロキャビン	コンプティーク	コンプティーク
価格(メディア)	¥3,800(16K)テープ	¥4,800(テープ32K)	¥4,800(テープ32K)	¥5,900(ROM)	¥5,900(ROM)
注文No.	M11-110	M11-111	M11-112	M11-113	M11-114
タイトル	ディスクウォーリア	スーパーサッカー	ポートピア連続殺人事件	フライト・パース737	ピポルス
メーカー	マイクロキャビン	SONY	エニックス	トモソフト	コナミ
価格(メディア)	¥4,200(32K)テープ	¥4,900(ROM)	¥3,800(テープ32K)	¥4,500(テープ32K)	¥4,800(ROM)
注文No.	M11-115	M11-116	M11-117	M11-118	M11-119

お申込み方法

右の注文書にご希望商品の注文No.および必要事項ご記入の上、現金書留にて、J&P渋谷店までお申し込みください。現金受領後、発送いたします。

なお現金書留以外で申し込まれた場合は責任を負いかねます。

- 記載以外のソフトのご注文も承りますので、詳しくはお電話にてお問い合わせ下さい。

現金書留申込み用紙

おところ 〒□□□-□□

TEL ( )

おなまえ 様

注文No.(ディスクサイズ)	数量	金額
- ( )	本	円
- ( )	本	円
- ( )	本	円
- ( )	本	円
合計	本	円

お申込み先：東京都渋谷区道玄坂2丁目28番4号(〒150) J&P 渋谷店メールショッピング係

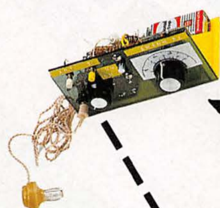
11月号 絶賛発売中!!

パソコン製作記事

ラジコン・インターフェース

●MSX、PC-6001シリーズ対応

LED付き ジョイ・グリップ



エレホビー製作記事

- HiFiサウンドのFMステレオ・レシーバ
- 10W出力 144MHz帯FMパワー・ブースタ
- 高周波用ミニ電力計

オーディオ・フェア特集

●聴覚・視覚のパフォーマンス

ぼくたちのスターは進化するオーディオ

入門図解製作記事

- ●バード・チャイム
- ●タッチスタンド・スイッチ
- ●ミニFMフォックス・マシン
- ●短波/中波2バンド・ラジオ



今月の特集

かおるの

ハムフェア'85 興奮!感動レポート

大型実体図付製作記事

- ●ロータリ・ダイポール・アンテナ
- ●ハム用4バンド・アンテナ・チューナ
- ●世界最小7cmフルレンジのミニスピーカ
- ●歩くキャタピラ・ロボット

レギュラーコーナー

- ●BCLコーナー ●無線コーナー
- ●音楽コーナー ●読者のプラザ
- ●パソコンBASICゼミナール

定価630円



だれにもできるエレクトロニクス・ホビー

ラジオの製作

マイコンソフト

秋なのに熱気ムンムン

DEMPAの話題作続々発売!!

©株式会社ナムコ



ALL ABOUT namco
ナムコゲームのすべて

第1章：ナムコゲームのみりょくをさぐる
★ボムビー★キューティキュー

第2章：パックマンとその仲間たち
★パックマン★スーパーパックマン★パック＆パル

第3章：ナムコ スペース・ゲーム研究
★ギャラクシアン★ボスコニアン★ギャラガ★ギャプラス

第4章：ナムコ キャラクター・ゲーム研究
★ラリーX★ニューラリーX★タンクバタリアン★キング＆バルーン★ワープ＆ワープ★ディグダグ★マッピー★グロブダー★ディグダグII

第5章：ナムコ ニュータイプ・ゲーム研究
★ポールポジション★ポールポジションII★ゼビウス★フォゾン★リブルラブル★ドルアーガの塔★パックランド★ドラゴンバスター★メトロクロス

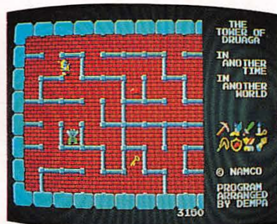
第6章：パソコンで楽しめるナムコゲーム
★ファミリーコンピュータ＝9種★FM-7/77＝7種★MSX＝11種★MZ-700/1500＝7種★MZ-2000シリーズ＝3種★PC-6001シリーズ＝7種★PC-8001シリーズ＝5種★PC-8801シリーズ＝4種★PC-9801シリーズ＝2種★X1シリーズ＝7種

第7章：ナムコ グッズ総カタログ
★入手可能なナムコ グッズを全紹介

第8章：ナムコ ゲーム・ミュージック全集
ジービー～メトロクロスまで，全ミュージック＆サウンド・データを楽符で掲載!

第9章：ナムコ キャラクター・データ集
すべてのキャラクターのドット・データを掲載!

定価 2,500円 初版は完売しました



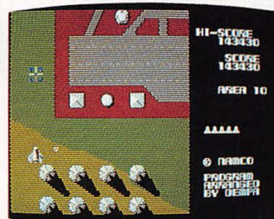
ドルアーガの塔
MZ-1500
クィックディスク版 定価4,800円
10月中旬発売



ディグダグ
PC-8001mkIISR
テープ版 定価3,800円
好評発売中



バーニン'ラバー
MZ-1500
クィックディスク版 定価4,300円
10月中旬発売



ゼビウス
PC-8001mkIISR
テープ版 定価4,300円
好評発売中



デーモン・クリスタル
PC-8001mkIISR
テープ版 定価4,000円
好評発売中



ギャラガ
X1シリーズ
テープ版 定価3,800円
X1turbo
5インチディスク版 定価6,000円
好評発売中

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111
大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局 078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630

マイコンソフト

BOSCONIAN

宇宙を愛するキミが主役だ。

ボスコニアン MSX ROMカートリッジ 定価4,500円 ©株式会社ナムコ



宇宙海賊接近!







スパイ・シップは確実にたたけ!

スパイ・シップ(黄色い偵察機)を逃がした後、敵の総攻撃がはじまる。すかさず敵要塞を破壊し、危機を切り抜けるようにしよう。

影さんのテクニカルノート Vol.2 ボスコニアン編

ボスコニアンは、宇宙空間に浮かぶ敵要塞をレーダーで発見して、破壊しながらラウンドをクリヤーし、得点を加算するゲームです。

①敵を制すテクニック

敵機がいない間に要塞を攻撃しようとしてもシェルターが閉じているときがあります。この場合、前後しながらシェルターが開くのを待ち開いたら要塞から離れるように飛びながら攻撃しましょう。しかし砲台もいくつか破壊しておかないと敵基地に近づくことさえできなくなるので2~3台の砲台を破壊しましょう。砲台を破壊するときは、真下、真横よりも、斜めから攻撃したほうが安全です。

②編隊攻撃は誘爆せよ!

編隊攻撃を受けたら、機雷群や、小惑星地帯に誘い込んで一気に全滅させましょう。これは、障害物を利用した応用テクニックです。





③編隊攻撃は、反撃のチャンス!

編隊攻撃中は、他の敵ミサイルの攻撃がほとんどありません。このときを利用して、敵基地を破壊しましょう。特に偵察機を撃ち逃がして、総攻撃になった場合、この方法はとても効果的です。





ボスコニアンの特徴の一つにコンピュータ・ボイスがあります。ゲームスタート時に、BLAST OFF/ブラスト・オフ(発進せよ。)と言っているのがわかります。

さあ、キミもナムコ・スペースゲームの代表作、ボスコニアンにチャレンジしてみよう!

MSX ROMカートリッジ価格表

パックマン (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円	ラリーX (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円
マッピー (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円	ギャラガ (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円
ギャラクシアン (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円	ディグダグ (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円
ワープ&ワープ (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円	ボスコニアン (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円
キング&バルーン (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円	MINI GOLF (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円
タンクバタリアン (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円	エクセリオン (ジャレコ)	ROMカートリッジ	定価 4,500円

お求めは巻末に掲載の全国有力パソコンショップ、電気店または、電波新聞社本社、支局のマイコンソフト販売部へ現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい。
通信販売の送料は1本200円、2本300円、3本400円、5本以上サービスです。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111
大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局 078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630

ペンタン

ナムコグッズ秋の新製品発表!!

この他にも新製品を企画しております。

新製品
ドルアーガの塔
ペーパーバック



新製品
ドルアーガの塔
トレーナー
グレー、ホワイト、グリーン
アイボリー



新製品
マッピー
ペーパーバック



電波新聞社の姉妹会社「ペンタン」から発売されているナムコグッズは大好評で、ついに品切。たいへんごめいわくをおかけいたしました。そこで、新製品４種と共に再生産することになりました。新製品については、みなさんからのアンケートをもとに、㈱ナムコの協力もいただきトレーナーとペーパー・バックを制作しました。ぜひ、ご愛用ください。

パックマン
ポーチ&タオル



パックマン
ペーパーバック

マッピー
ポーチ&タオル

パックマン
Tシャツ

新製品
マッピー
トレーナー
ホワイト、レモンイエロー、
アイボリー

ペンタン「ナムコグッズ」一覧

1. ポーチ&タオル（「パックマン」/「マッピー」）	各1,800円
2.「パックマン」Tシャツ（S, M, L）	各1,800円
3.「ドルアーガの塔」トレーナー（S, M, L）色：グレー、ホワイト、グリーン、アイボリー	各4,500円
4.「マッピー」トレーナー（S, M, L）色：ホワイト、レモンイエロー、アイボリー	各4,300円
5.「パックマン」ペーパー・バッグ	150円
6.「ドルアーガの塔」ペーパー・バッグ	150円
7.「マッピー」ペーパー・バッグ	150円

■申し込み方法

①235ページの注文書に欲しい商品名、サイズ、色の他、必要事項を記入し、代金と送料350円を同封して、現金書留で 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15、電波新聞社出版販売部「ペンタン係」へお申込みください。ペーパー・バックの代金、送料は切手でもけっこうです。
②広告頁の後に差込んである振替用紙に必要事項を記入して、お近くの郵便局から、代金と送料を振込んでください。
③電波新聞社の支局でも取りあつかっています（ただし、現金書留か切手にかぎります）。

ペーパー・バックの送料は２枚まで240円。3枚以上は350円です。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版販売部「ペンタン係」へ

大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630

マイコンBASICマガジン 11月号目次

電波新聞社 1985Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄

第4巻 第11号
昭和60年10月25日印刷
昭和60年11月1日発行
定価350円

東京都品川区東五反田1－11－15　郵便番号141　電話 東京(03)445－6111
(大代表)　振替(東京)5-51961　印刷：奥村印刷　製本：株式会社 堅省堂

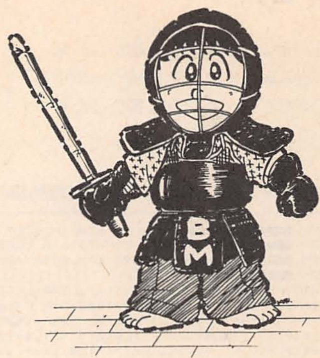
特別企画・パソコンの方言をマスターしよう
移植テクニック・マスター大作戦―その㊵

ブームにのってチャレンジ！

ゲーム先取りテクニック道場

キミも思考型パズルゲームを作ってみよう

小川真太郎



こんにちは！今月の移植テクでは，今やブームになりつつある「思考型パズルゲーム」について解説しちゃおうというわけです。

現在，ベーマガに投稿されてくるプログラムは，毎月2,000本を数えるのですが，どうでしょう，最近は，思考型ゲームと呼ばれるものがかなり増えてきています。

採用されているプログラムにも，かなりたくさん思考型ゲームが目につきますね。キミたちの中にも，「こういうゲームが自分でも作れたらなー」なんて，思っている人もいるのではないでしょうか。

そこで，今回は，思考型ゲームを作るのに，重要な点をとりあげて，特集を組んでみました。

みなさんも，すでに知っていると思いますが，ＰＣでおなじみの小川真太郎くんに登場してもらい，彼のテクニックをみんなで勉強していきましょう。では，真太郎くん，どうぞ！

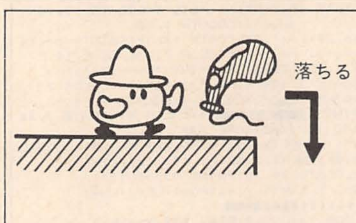
真太郎：こんにちは！はじめてなので多少あがっていますが，そのへんは大目に見てください。では，はじめましょう。

▶『思考型ゲーム』とは？

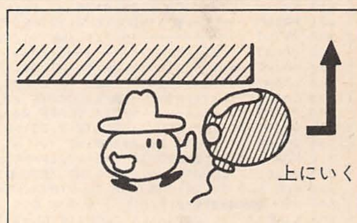
『思考型ゲーム』ってみなさん知ってますよね？でも『思考型ゲーム』って一体なんなのでしょう。きっとみなさんは，「ある物をあるところへ運ぶゲームじゃないの?」と言うでしょう。けれど，そうだとは限りません。たとえば『キュービー・パニック』なんていうのは，動く迷路を脱出するのが目的で，荷物なんて運びませんよね？

では，どういうのを『思考型ゲーム』と呼んでいるのでしょう。それは思うに，きっと１面をクリアしたときに「解けた」といえるゲームじゃないかと思います。

それでは，早速皆さんと一緒に，今ブームをよんでいる『思考型ゲーム』を作っていっちゃいましょう。



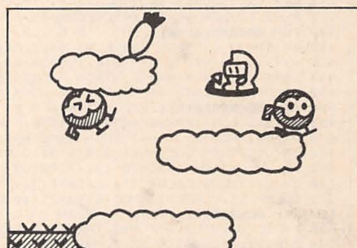
《第１図》落とせる



《第２図》上がる

▶アイデアを練る

まずは，なんといってもアイデアを考えなきゃゲームは作れませんよね。じゃあ，どんなのを作って見ましょうか。う〜ん…そうだ！風船を使ったゲームなんていうのはどうでしょうか。だからたとえば，風船がしぼんでしまっいるときは，普通のゲームと同じように押して下に落とせるんだけど(第１図)，ふくらませたときは上に上に行こうとするので，天井づたいに動かせる（第２図)。それらの風船をうまく使って，季節の野菜を畑へと持っていく。風船のキャラクターを『プーカァ』に変えてみて，タイトルは『ＤＩＧ・ＤＡＧ・ＬＡＮＤ』（第３図）なんてね！



《第３図》プーカァにしちゃう

だけど，最初からこんなのを作るんじゃあ，大変ですよね。よし！もうちょっと簡単なゲームを作ってみよう。……てな具合で作ったゲームを紹介しちゃいます。

フランケンの純情物語

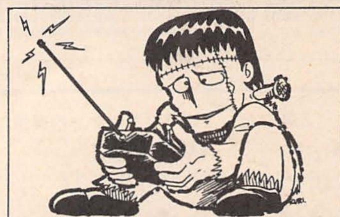
for X1(G−RAM1)／C／D／F／ターボ

by 小川真太郎

—STORY—

フランケンは体こそでかいけど，本当はとっても優しい子。

ある雷の鳴る嵐の日，フランケンは，出かけてしまった博士のために，お手伝いをしようと研究室に入りました。ところが，まあ，狭いのなんの！　もしフランケンが動いたら，たちまち研究室はメチャクチャになってしまうでしょう。でも，そこは賢いフランケン。リモコンロボの『ポルプ』を使って，博士のお手伝いをしちゃいます。

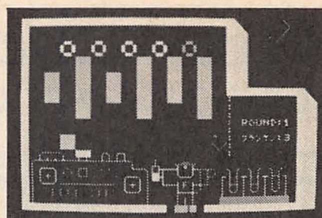


—PLAY—

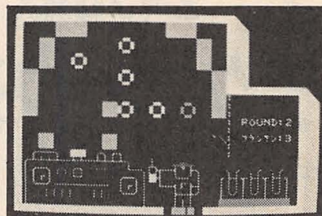
2468で『ポルプ』を動かし，紫・緑・水色の順にボールを機械の口の中に入れてください。ちなみに黄色はただのボールで，白いのは壁です。

また，関係ないボールを機械に入れたり，スペース・キーを押したりすると，『ミス』となり，その面からやり直しとなります。

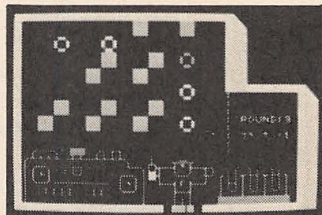
そうそう，ボールは何かにぶつかるまで止まりません。



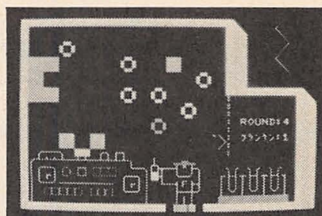
《写真1》 1面です。迷路は自分の名前などを使ってます



《写真2》 これは2面。黄色のボールをうまく使いましょう



《写真3》 3面はこうです。むずかしそうですね



《写真4》 4面。これをクリアするとゲーム終了

《リスト1》 フランケンの純情物語のプログラム・リスト

```
60 REM ■■■■■■■■||||||||  STREAM SOFT  ||||||||■■■■■■■■
70 REM ■■■■  S.OGAWA & S.HIRATA & H.UCHITANI & H.NAKAMISE ■■
80 REM ■■■■     H.MATHUMOTO & M.KOBAYASHI & S.TAKAHATA    ■■
90 REM ■■■■■■■■||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||■■■■■■■■
100 WIDTH 40:SCREEN 0,0:CLS 4:CLEAR:DEFINT A-Z:INIT:CLICK OFF:REPEAT OFF
110 RANDOMIZE:CGEN 0:TEMPO 2000:DIM P(14,9):E$(0)="   ":E$(1)="\ /"
120 P$=CHR$(34)+"\←←↓\/":A$(0)="▞▀←←↓▚▄":A$(1)="■■←←↓■■":C$="  ←←↓  "
130 L$(0)=" /":L$(1)="/":L$(2)="\":L$(3)=" \"
140 W$(0)="╮┌←←↓H←←↓||←←↓◡":W$(1)="╮┌←←↓||←←↓H←←↓◡"
150 J$(0)="┝╮  ←←←←↓╯|  ←←←←↓H ←←←↓┼":J$(1)="┝┬╮←←←←↓╯  ┝←←←←↓┝┴←←←↓┤ "
160 REM ■■■■■■■■||||||||    S T A R T    ||||||||■■■■■■■■
170 CGEN 0:CSIZE 0:SCREEN 0,0:CLS 4:COLOR 7:LINE (0,0)-(27,24),"■",B
180 LINE (27,9)-(37,24),"■",B:LINE (1,10)-(36,23)," ",BF:LOCATE 18,19
190 PRINT "┬┤"+CHR$(34)+"┝╮←←←←←←↓H  ╰╯|←←←←←←↓└┤  H←←←←↓┝┴←←←←↓|||";
200 COLOR 5:LINE (28,1)-(29,8),"■",B:LINE (38,10)-(39,24),"■",B:LOCATE 21,21
210 PRINT "F";:LOCATE 28,0:PRINT "◣↓◣";:LOCATE 38,9:PRINT "◣↓◣";:LOCATE 17,18
220 PRINT "|←←□←↓■";:LOCATE 2,17:PRINT "┌──┐     ∩ ┌┐";:LOCATE 1,18
230 PRINT "┌┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┐";:LINE (1,19)-(16,23),"|",B:LOCATE 13,19:PRINT" └─╮";
240 LOCATE 5,21:PRINT "────────";:A$="┌─╮←←←↓|┌|←←←↓╰─╯":COLOR 7:LOCATE 2,19
250 PRINT A$;:LOCATE 13,20:PRINT A$;:COLOR 6:LOCATE 5,19:PRINT "∩←←↓◡";
260 LOCATE 19,24:PRINT " ■■■ ";:COLOR 3:LOCATE 7,19:PRINT "┌┐←←↓└┘";:COLOR 2
270 LOCATE 7,17:PRINT "■■";:LOCATE 20,18:PRINT "▁▃▁";:COLOR 1:LOCATE 9,19
280 PRINT "┌┬┬┐←←←↓└──┘";:LOCATE 26,23:PRINT "■■■■■■■■■■";:COLOR 4:LOCATE 3,22
290 PRINT "□□□□□ □□□";:LOCATE 2,23:PRINT SPC(14);:RESTORE 700
300 COLOR 7:LOCATE 26,20:PRINT "┌  ┬  ┬  ┐";:LINE (26,21)-(35,22),"|",B:COLOR 5
310 FOR I=0 TO 2:LOCATE I*3+27,19:PRINT W$(0);:NEXT:LINE(27,10)-(27,17),":"
320 COLOR 7:LOCATE 29,13:PRINT "ROUND:1";:LOCATE 29,15:PRINT "ﾌﾗﾝｹﾝ:3";
330 FOR X=0 TO 14:FOR Y=0 TO 9:P(X,Y)=5:NEXT Y,X:P(4,9)=6:RO=1:LE=3:CL=1
340 REM ■■■■■■■■||||||||    S T A G E    ||||||||■■■■■■■■
350 LINE(1,1)-(26,16)," ",BF:IF CL=1 THEN FOR Y=1 TO 8:READ ST$(Y):NEXT
360 FOR Y=1 TO 8:FOR X=1 TO 13:P(X,Y)=VAL(MID$(ST$(Y),X,1)):LOCATE X*2-1,Y*2-1
370 IF P(X,Y)>0 THEN COLOR P(X,Y)+2:PRINT A$(P(X,Y) ¥ 5)
380 NEXT X,Y:POKE@ &H330D,34:X=13:Y=8:COLOR 6:LOCATE 25,15:PRINT P$;:TEMPO 200
390 PLAY "O3D2RDRERERFRFRERERDRD4C-A3-G1-A4CDR1":Q=3:W=0:Z=2:CL=0:IN=1:V=6
400 REM ■■■■■■■■||||||||    P O L P    ||||||||■■■■■■■■
410 IF STRIG(0) THEN 650 ELSE S=STICK(0)
420 VX=0:VY=0:VX=(S=4)-(S=6):VY=(S=8)-(S=2):IF VX=0 AND VY=0 THEN 450
430 L=X+VX:M=Y+VY:H=P(L,M):ON H GOTO 520,520,520,520,450,450
440 COLOR 6:LOCATE X+X-1,Y+Y-1:PRINT C$;:LOCATE L*2-1,M*2-1:PRINT P$;:X=L:Y=M
450 REM ■■■■■■■■||||||||    I M A G E    ||||||||■■■■■■■■
460 Q=(Q+1)MOD4:POKE@ &H3323,Q+151:POKE@ &H3356,Q+151
470 V=(V+1)MOD18:IF V=7 THEN LINE(34,0)-(35,7)," ",BF:PALET 0,7:PALET 0,0
480 IF V<7 THEN COLOR 6:LOCATE 34,V:PRINT L$(Q MOD4);
490 W=1-W:COLOR 6:LOCATE 16,17:PRINT E$(W);:COLOR 7:LOCATE 22,19:PRINT J$(W);
500 Z=(Z+1)MOD6:COLOR Z+1:LOCATE 7,17:PRINT "■■";
510 COLOR 5:LOCATE (Z MOD 3)*3+27,19:PRINT W$(Z¥3);:GOTO 400
520 REM ■■■■■■■■||||||||    PUSH BALL    ||||||||■■■■■■■■
530 P=P(L+VX,M+VY):IF P=6 THEN 560 ELSE IF P>0 THEN 450
540 P(L,M)=0:LOCATE L*2-1,M*2-1:PRINT C$;:L=L+VX:M=M+VY:LOCATE L*2-1,M*2-1
550 COLOR H+2:PRINT A$(0);:TEMPO 2000:PLAY "O6CD":P(L,M)=H:GOTO 530
560 REM ■■■■■■■■||||||||    BALL IN    ||||||||■■■■■■■■
570 LOCATE L+L-1,M+M-1:PRINT C$;:P(L,M)=0:IF H<>IN THEN 620
580 TEMPO 2000:PLAY "O5C5DEFGR1":IN=IN+1:IF IN<4 THEN 450
590 REM ■■■■■■■■||||||||    C L E A R    ||||||||■■■■■■■■
600 TEMPO 150:PLAY "O5C2DEFDFEF GFGFC-BC5R1":RO=RO+1:PAUSE 15
610 POKE@ &H322B,RO+48:CL=1:IF RO=5 THEN 670 ELSE 340
620 REM ■■■■■■■■||||||||    B A N G    ||||||||■■■■■■■■
630 COLOR 2:FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 1:FOR K=0 TO 6:TEMPO 2000:PLAY "O3CDEFG"
640 LINE (7-K,16)-(8+K,16-K),CHR$(237-J*205),B:NEXT K,J,I
650 TEMPO 200:PLAY "O3G3RG1GA3GFEDC5ECR1":COLOR 7:LOCATE 21,19:PRINT "x";
660 LE=LE-1:POKE@ &H327B,LE+48:PAUSE 15:IF LE>0 THEN 340
670 REM ■■■■■■■■||||||||    GAME OVER    ||||||||■■■■■■■■
680 COLOR 5:LOCATE 10,9:PRINT "GAME OVER";:TEMPO 150:PAUSE 15
690 COLOR 6:LOCATE 9,14:PRINT "HIT [S] KEY";:IF INKEY$<>"S" THEN 690 ELSE 160
700 REM ■■■■■■■■||||||||    D A T A S    ||||||||■■■■■■■■
710 DATA 0000000000000,0030404010200,0005000505050,0505050505050
720 DATA 0505050505050,0005000500050,0000000000000,0050000000000
730 DATA 0055000005500,0500004000050,0504000000050,5000004000005
740 DATA 5000000000005,5000051030205,0000000000000,0500050000000
750 DATA 0000000500500,0040030000000,0000050050200,0000500500000
760 DATA 0000000000100,0050050050000,0500500500400,0000000000000
770 DATA 0000000000000,0040000000000,5500004005000,5000000000010
780 DATA 5500004040000,0000000000300,0000000020000,0050500000000
```

《第1表》変数表

P(X, Y)…そこにあるキャラの数値
RO…ラウンド
LE…残りフランケン
CL…クリアしたかどうかのフラグ
IN…口に入れるべき物の数値
Y　…ポルプX座標
Y　…　〃　Y座標
L　…ポルプの移動場X座標
M　…　　〃　　Y座標
VX…ポルプ　Xの移動量
VY…　〃　　Yの移動量
Q, V, W, Z…アニメーション用フラグ

ここから先は，この「フランケンの純情物語」に従って，説明していきましょう。そのほうがわかりやすいと思います。

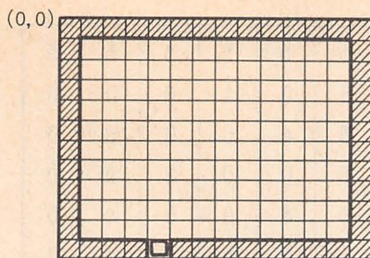
▶迷路を作っちゃえ

では，迷路を作ってみよう。なんせ思考型ゲームと迷路とは，切っても切れない〝ドラゴンバスターのスライム〟みたいな関係にあるんです。それにゲームのおもしろさなんて，50%ぐらいは迷路で決まっちゃうんですから！

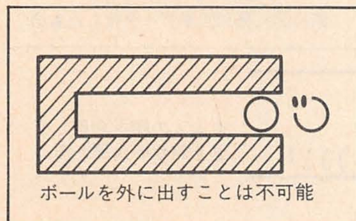
たとえばキミだって，同じような迷路が10面も，20面も続くようなゲームなんて，はっきりいってやってられないでしょ？どうせなら「つぎはどんな迷路なのかな」と期待できるように，1画面1画面に『個性』をもたせなきゃね。むずかしそうだけど，案外簡単なんです。自分の名前や乗り物の形を使うとかすれば，ワリと楽に作れるものなのですよ。

さて，ではその迷路とやらを作ってみることにしてみましょう。

用意するものは，厚紙，カレンダー，方眼紙です。それをどうするかといいますと，まず，カレンダーの裏に舞台となるマス目を書いて（第4図），つぎに厚紙で壁やボ



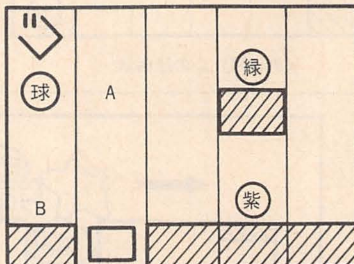
《第4図》迷路作成治具



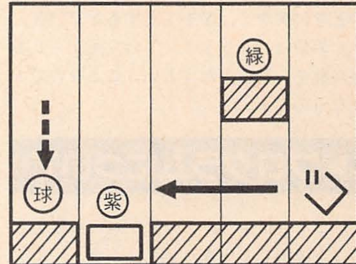
《第5図》これはムリです



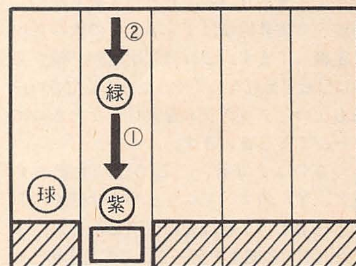
《第6図》指をはなすとまちがえるゾ



《第7図》はじめの位置



《第8図》動かしかた①



《第9図》動かしかた②

ール等の駒を作ります。これができたら，あとは自分でいろんな迷路を作っていけばいいわけです。

でも，その迷路が解けないものだったら困りますよね。ですから，ちゃんとできた迷路を試してみることにしましょう。

だけどその前に，自分の迷路をちゃんと方眼紙にうつしておいてください。こうしておかないと，コマを動かしちゃったあとで，取り返しのつかないことをしてしまったことになっちゃいますもんね。

▶迷路の試しかたのすすめ

さて，では試してみてくださ…ちょ，ちょっと待ってくださいね。一つ大切なことを言っておくのを忘れていました。その大切なことというのは,『駒を動かすときは，決して作った迷路から指を離してはいけない』ということです。どういうことかというと，たとえば**第5図**のようにゲームのうえでは行きづまってしまった場合も，指を離しちゃえば…ね，**第6図**のように軽くボールを外側に出すことができちゃいますよね。

このようにして試してみて解けた迷路は，もう1人前の立派な迷路です。

▶迷路をもっとむずかしく…

さて，見事に迷路が完成したところで……え!?「友人にすぐに解かれちゃったよ！どうやったらもっとむずかしい迷路が作れるんですか？」だって!!。う〜ん，これは簡単に言うけど，とってもむずかしい問題ですよ。『習うより慣れろ』なんて言ったらキラわれちゃうし…。

だから,うまく説明できないけど,ボールどうしの関係を複雑にしちゃいばいいんです。どういうことかというと，まず**第7図**を見てください。ここで紫のボールを口に入れるには,球(黄色のボール(以降ボール)を上から押してBへ持って行き，**第8図**のように紫を右から押し，最後に上から押せばいいんですよね？ところが，それでは緑を口に入れることができなくなっちゃいます。そこで解答を言いますと，**第7図**でまず緑をAの位置へ持ってきた後，ボールをBへ動かします。こうすれば，後は**第9図**のようにすれば解けちゃいます。

このように『物事の順序』を複雑にすればいいんです。これは，もっといっぱい組み立てれば組み立てるほど，むずかしくなっていっちゃいますよ。

▶迷路のデータ化

では迷路ができたところで，早速それをデータ化してみましょう。データ化なんていうと，ちょっとむずかしそうだけど，簡単にいってしまえば，迷路の中の物に数字をあてはめればいいんです。たとえば，この「フランケンの純情物語」では，**第2表**のようにデータは，0〜6までの七つの数値によって表示されています。たとえば，**第10図**の迷路は**第11図**のようになるわけです。あと，データをプログラミングするときは，周りの壁などは，データとして入れないでください。迷路が2，3種類ならともかく，それ以上あるときは，別のところで,あらかじめ定義しておいたほうが,プログラムが長くならないですみますよ。

▶『二次配列』って？

ここで，二次配列について，ちょこっと説明をしておきましょう。

二次配列とは，P（X，Y）みたいな形の変数で，だいたいの思考型ゲームでは，これにあらかじめ迷路のデータを入れておいてあります。こうしておけば，どこに何があるかなんていうのは，変数の値を見ればいいだけなんですから，すぐにわかっちゃいますもんね。

《第2表》データの種類

0…空　白	5…壁
1…紫ボール	6…口
2…緑ボール	
3…水色ボール	
4…ノーマル(黄)ボール	

だから,『今，自分の進もうとしている場所（3，4）に何があるかなあ』と思ったら，P（3，4）の内容を見てやればいいんです。もし，5だったら，そこは壁という感じでね。

▶データのしまいかた

さて，二次配列を理解したところで，おつぎは，迷路のデータを二次配列に入れる方法を説明してみましょう。

まず，ここで**リスト1**の350行のTHEN以降の内容の説明からしてみることにします。ここは，ST$（Y）という一次配列に，一列（横一列）分のデータを8個ほど読み込んでいます。

つぎに360行の『P（X，Y）=VAL（MID$（ST$（Y），X，1））』の内容ですが，ここは迷路のデータを二次配列にいれる際，最も重要なポイントとなっ

ているので，よく見ておいてください。

これは，ST＄（Y）という文字列の左からX番目の文字を一つ取りだしています。ところが取りだしたのは，数値としてではなく，文字としてなので，VALで文字を数値に変換してからP（X，Y）に入れているわけです。

たとえば，ST＄（1）＝“0123…”のときにXを2，Yを1とするとP（X，Y）の値は“0123…”の左側から2番目の数を一つ取りだすということなので1となるのです。

▶プログラムについて

ここからは少し，プログラムの重要なところを説明してみましょう。

まず，110行，ここでは二次配列Pの範囲を14＊10（0，0という数も使っているので実質的には15＊11の大きさ）と定義してます。これは二次配列を使うときには必ず忘れないでやっといてください。さもないとプログラムを実行したときにエラーがでてしまいます。

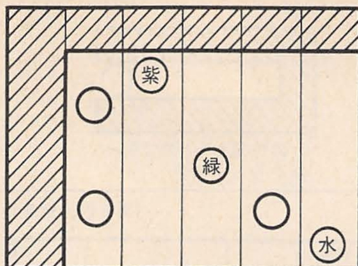
つぎに330行，ここでは二次配列P（X，Y）のすべてに5，つまり壁を代入しています。これは先程説明したと思いますが，周りの壁までデータにしてしまうと，プログラムが長くなってしまいます。なぜなら，周りは常に壁でなくてはならないんだから，データなんかにしちゃったら，同じことを何度もやってることになってしまうからです。ですから，ここでデータとは別に定義しているわけです。また，機械の口も常に同じところにあるので，ここで定義してあります。

350行については説明しましたが，今度はここのIF文について話します。

このIF　CL＝1　THENというのは，CL＝1　つまり，クリアした後にこの行へもどるもので，こうしておかないと，ミスのときも新しい迷路を読み込んでしまってつぎのラウンドへと進んでしまうからです。

430行の説明ですが，その前に変数表（**第1表**）を見ておいてください。…はい！読みましたね。では，早速この行の解説に取りかかるとします。ここは『ポルプ』の進行方向に何があるかの判定で（ここでもう一度**第1表**をみときましょう），空白ならそのままつぎの行，つまり自分の移動ルーチンへ，もし，ボール（1～4）だったらボールの移動ルーチン（520行）へ，もし壁など（5と6）だったら動けない，となっています。

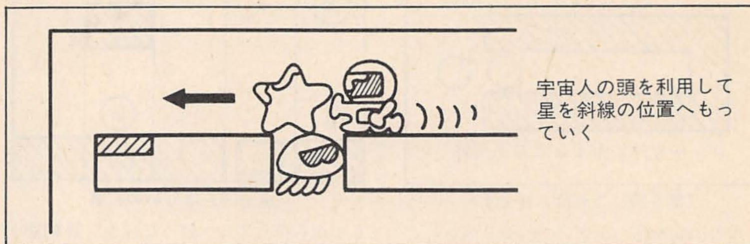
そして，530～550行，ここはボールの移動ルーチンです。まず，530行のP（L＋VX，M＋VY）は，自分の二つ前，つまりボールの進行方向に位置する物



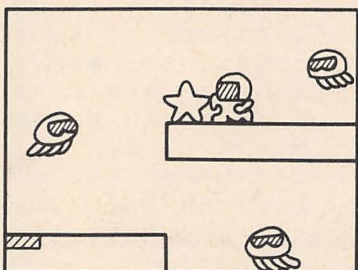
《第10図》この迷路は…

5	5	5	5	5	5
5	0	1	0	0	0
5	4	0	0	0	0
5	0	0	2	0	0
5	4	0	0	4	0
5	0	0	0	0	3

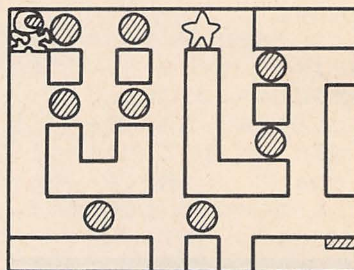
《第11図》第10回をデータ化したもの



《第12図》ボールを宇宙人にしてしまう



《第13図》敵の追いかけがキツくても遊べる



《第14図》シンプルな動きにしたほうがよい

の数値で，もし，機械の口だったら，560行のボールを入れたときの処理のルーチンへ，もし空白以外だった場合は，『何かにぶつかった』とみなされて，メイン・ルーチン（450行）へともどります。

そして，540～550行でボールのあったところを空白にして，進んだところにそのボールを置いて，また，530行へとループするわけです。

▶リアルタイム性

やっぱり，いくら『思考型ゲーム』っていっても，ちょっとぐらいはリアルタイム性があったほうが楽しいですよね？あの『わっ！敵がせまってくるぞ！』なんていう恐怖感。『今のうちに…』という緊張感。『やったぞ間に合った！』ってな感じの幸福感を味わいたいですもんね。…やっぱり少しくらいはそんな楽しさがほしいですね。

とりあえず，時間を設定

まず，思考型ゲームで初歩的なリアルタイム性を付けるとしたら，やっぱり一番最初に念頭に浮かぶのは『時間の設定』でしょうね。

でもこれは長すぎてもいけないし，もち，短かすぎてもいけない…。ここの調節がものすご～くむずかしいものなのです。なにしろ自分で作った迷路を自分で解くんだから，解答なんてすぐわかっちゃいますよね。そうなると，どうしても時間を短かめにしてしまいがちです。

そんなときは，やっぱり『友人』を頼りにするのが一番いい方法ではないでしょうか？これは，タイムに関してだけでなく，あらゆる面でも友人の一言っていうのは，とっても役に立ってくれます。だから『友人』はやっぱり大切にしなきゃね。

ついでに敵をかえましょう

それでは，モンスターなどの敵を迷路上で動かすことによって得るリアルタイム性についてです。

しかし，思考型ゲームにリアルタイム性をつけるとき，これほどむずかしいところはないでしょう。

なんせ，ちょっと敵を加えただけでも，格段にむずかしくなってしまうからです。そこでその注意点を三つあげてみましょう

まず，一つめですが，敵の数についてです。これはもちろん多ければ多いほどむず

かしくなってしまうし，あまりに多いと迷路がつまってしまうなどの問題がでてきてしまいます。

二つめは，敵の性質についてです。これは，『敵をつぶせる』などの要素のことです。たとえば，敵の上に物をのせることが可能なら，それを利用した迷路も作れますし（第12図），むずかしい迷路もある，テクニックを使えば，簡単にラウンドをクリアすることができることになります。

また，『敵をつぶせる』ことができるなら，2匹いっぺんにつぶすと点数があがるなどのスコアに関する楽しみも増えていきますね。

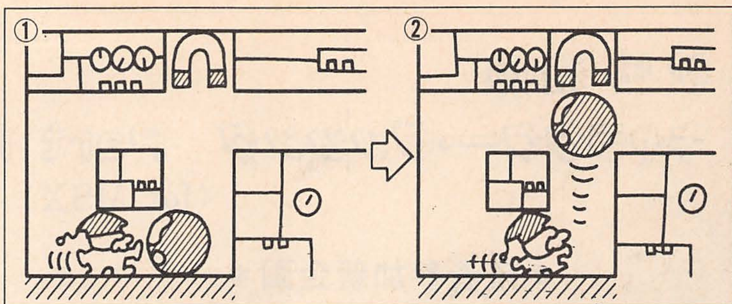
三つめは，敵の動きについてです。これは三つの中で最も重要で，これが一番ゲームのむずかしさを左右するものです。

たとえば，敵が『自分に向かってせまってくる』ような動きをするのなら，ものすごくむずかしくなっちゃいますし，『ランダムに動く』だったら，前者よりもかなりむずかしくなります。

また，『一定の決まった動きをする』だったら，自分のオリジナル・パターンを作成する楽しみもわいてきます。これは迷路の密集度にも関係するのですが，第13図のような迷路でしたら，ある程度敵をしつこくしてもいいけど，第14図のような迷路だったら，複雑な敵はなるべくさけたほうがいいですよね。

さて，最後に小道具によって得られるリアルタイム性を2，3種紹介してみましょう。

まず，エレベーターなんて使ってみたらどんなゲームが作れるでしょうか。単順なところだと，下にある物を上のほうへ運ぶというアクションができちゃいますよね。

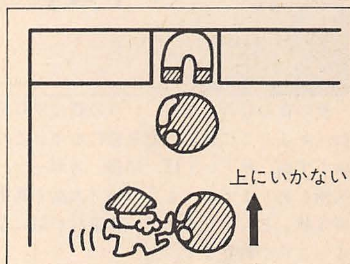


《第15図》磁石も登場させてしまう

それにちょっと頭を使えば，敵をつぶしたり，いらない物をどっかにやっちゃうこともできますよね。

あと磁石なんか使っても，結構おもしろいものができますよ。

たとえば，ボールが磁石と同X軸上にあると，すいよせられる（第15図）。しかし，すでに磁石にすいつけられてるものがある場合は，そのまま，下を通り過ぎることができるなんてね（第16図）。それに高次ラウンドになると，反磁石物質なんかがでてきてしまうとかさ！



《第16図》反磁石物質もおもしろいゾ

▶最後に……

はー。これで思考型ゲームについてのひととおりの解説は終わりました。多少読みづらい面もあったかもしれませんが，このような長い説明文を書いたのは，昨年の夏休み以来のことですので，どうかお許しを…。

でも，少しくらいは思考型ゲームを理解してもらえたんじゃないかと思います。最後に何ども言うようですが，プログラムの難易度を調節するときは，『友人』が一番いい〝ものさし〟です。僕のは『内谷　誉』っていうこわれたものさしですが…。

真太郎くん，どうもありがとう。さて，これから思考型ゲームを作ってみようとしている迷（？）プログラマー諸君！よーく，わかったかな？

このお話を参考にして，がんばってプログラミングしてくれよ。

あっ！そうそう，リアルタイム性のある思考型ゲームの超大作を真太郎くんに作ってもらったのですが，それは，次回のお楽しみ！ということにします。

えっ？どうしてかというと，キミたちにも，真太郎くんに挑戦するチャンスを与えようというわけです。

でも，なかなかアイデアが浮かばないという人もいるでしょう。そこで，真太郎くんの作ったゲームのアイデアの元となる点をあげておきます。

挑戦状

あなたの使命はボールを出口までもっていくことです。だけど，出口は最初っからあるわけではなく，色の異なった床の下に隠されているのです。これを出現させるには画面上にちらばっている三つの鍵を集めなければなりません。

また，画面上には『壊せる壁』や『一定の軌道で動く壁』などがあります。これをうまく使わないとクリアできませんので，よーく考えてボールを動かしてください。

もちろん，自分やボールが動く壁につぶされることもありますし，タイムが0になってもミスです。

…とまあ，こんな感じのゲームなんです。

基本的には，思考型ゲームで，リアルタイム性があるもの。また『一定の軌道で動く壁』にポイントを置いてください。

あなたのプログラムのおもしろさはここの味つけで決まりますよ。他にもいろいろと試行錯誤（しこうさくご）してがんばってください。どんなものができるか楽しみにしてます。



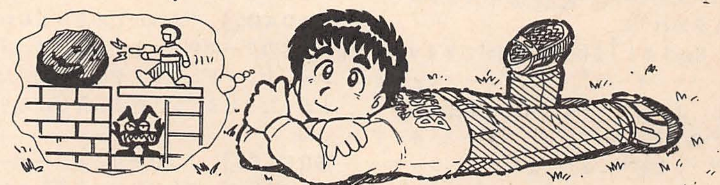
思考型リアルタイム・ゲーム募集

というわけで，「リアルタイム性のある思考型ゲーム」のプログラムを募集します。我れはと思う人は，どしどし参加してください。

もちろん，挑戦状のアイデアに従ったものでなくても，構いません。しかし，このアイデアから真太郎くんがどんなゲームを作ったかを推理してみるのもおもしろいと思います。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン　編集部」「真太郎くんに挑戦！」係まで

機種は問いません。がんばってください。



松田浩の
キャラクター・ダンシング Part 10
(for MSX)

＊読者参加新企画＊
マイコン・アニメ七変化



夏の夜の寝苦しさも，いつの間にやら忘れ，そこここに秋の気配を感じる今日この頃ですね。秋といえば，勉強，スポーツ，芸術とありますが，もう一つ「天高く馬肥ゆる秋」とも申しまして，体重計が気になるところであります。

さて，この「キャラ・ダン」も芸術の秋らしく，アニメーション・ツールを使った読者参加企画，「マイコン・アニメ七変化」をはじめたいと思います。

具体的にどのような企画かというと，統一規格の下に作られた数機種用アニメーション・ツールでみなさんにアニメーションを作ってもらい，それを募集するという，「マイコン絵本」に比べると，大変気楽に参加できる企画です。それともう一つ，これは少しむずかしいのですが，他の機種のアニメーション・ツールも募集します。その場合，後記の規格に従ってもらうことになりますが，どうしても無理な場合は，規格外でも採用します。今のところ，FM版，PCシリーズ，VICの規格版（10月号掲載のVATは規格外）を制作中です。今回は'85年5月号掲載のMSX用「MAT」の規格版をお届けします。

＊＊MAT-Ⅱ 使用説明＊＊

●はじめに…

オール・ベーシックですが，エラーなどが生ずると，入力画面が見えなくなる恐れがあります。慎重に入力してください。万一，異常動作が起きたときは，CTRL ＋ STOP，CLR の後，"SCREEN1" を実行してください。なお，実行後のコマンドは大文字なので，CAPS を押しておくことを忘れずに。

Runすると，5秒弱で画面ができます。カーソル・キーの上下左右でカーソルを動かし，1～8のキーで，カラーを変え（コード0～7で表わす色に），スペース・キーでドットを打つことができ，リターン・キーでコマンドに移ります。

①EDIT↵　：絵を描くモードにもどります。

②FULLn↵　：nは1から8までの整数で（n－1）の示す色で画面をぬりつぶします。

③COPYn↵　：nは0から7までの整数で，現在表示している画面を，nの示す画面にコピーします。

④JUMPn↵　：nは0から7までの整数で，画面をnの示す面に移します。

⑤LOOK↵　：1～8のキーを押すことで，0～7面を見ることができます。スペース・キーを押すと，元の面にもどります。

⑥PROG↵　：アニメーションの順番と，タイミングを決めるコマンドです。画面右に24個の2桁の数が表示され，カーソル・キーの上下で，各数字のところにカーソルが動きます。リターン・キーを押すと，入力待ちになるので，2桁の数を入力してください。上の桁は画面番号で，0から7までの数字，下の桁は表示時間の長さで，0から6までの数字を使用してください。表示時間については，後記の規格説明をご覧ください。

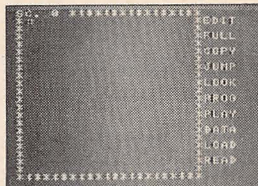
⑦PLAY↵　：PROGコマンドで設定したプログラムに従い，アニメーションを実行します。終了コード（90H）により，プログラムをくり返し，スペース・キーを押すと実行停止となります。

⑧DATA↵　：画面が切りかわり，CRTかプリンタか，テープかを聞いてくるので，必要な物（プリンタやデータ・レコーダ）をセットして，頭3文字を入力してください。アニメーションのデータを出力します（テープ，プリンタの場合，止まったり動いたりをくり返しますが，異常動作ではありません）。"RET" と入力すると，元の画面にもどります。

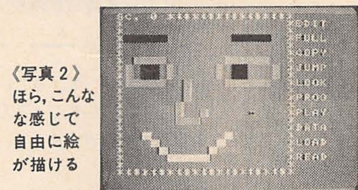
⑨LOAD↵　：あらかじめとっておいたデータのテープをセットすれば，アニメーションをロードします。やはり，動いたり止まったりしますが，異常動作ではありません。

⑩READ↵　：これからこのコーナーで紹介する，データを読むのに必要なコマンドです。あらかじめ10000行から先に，掲載されているデータを，BASICのDATA文として入れておいてからRUNし，このコマンドを実行すると，データを読み込みます。データは16進ですが，"＆H" は必要ありません。今回は，サンプルとして，「狼男の変身」を載せておきました。

以上で，使用方法の説明を終わりますが，わからないところなどがあったら，手紙をお寄せください。誌上でお答えします。



《写真1》MAT-Ⅱの初期画面



《写真2》ほら，こんな感じで自由に絵が描ける

＊＊アニメーションツール規格＊＊

●1画面の大きさは20×20キャラクター。1キャラクターを1ドットとするモザイクのような画面。画面数は8枚とします。

●使用色は黒・青・赤・紫・緑・水色・黄・白の8色とします（それぞれ，コードは0～7に対応）。

●規格にあったデータが，プリンタもしくは，画面に表示でき，また，そのデータを何らかの方法で入力できるものとします。

●データは，0画面目の左上から横に読んでいき，カラーコード（0～7）が，いくつ並んでいるか（1～FH）を，それぞれ上位，下位とする16進数で表わします。たとえば，3AHというコードは，紫が横に10個並ぶことを意味します。なお，画面の最後の色（右下）と，つぎの画面のはじめの色（左上）が同じ場合，切らずに続けて数えます。8画面分のデータの最後に，画面デ

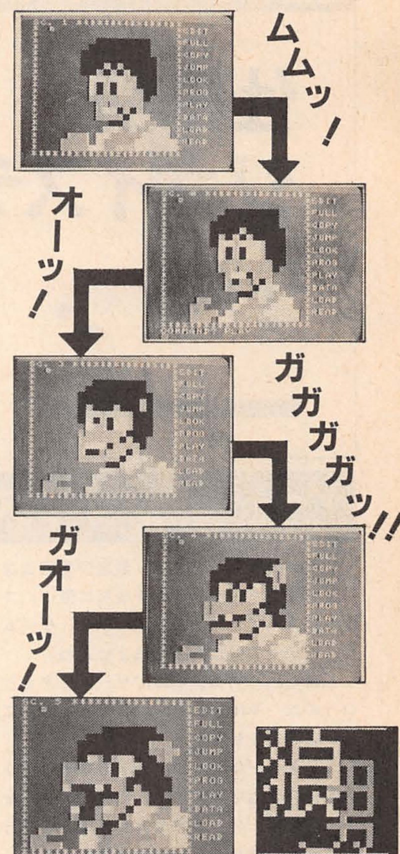
ータ終了コードとして“80H”をつけてください。

つぎにプログラム・コマンドで入力したプログラムのデータが続きます。前記のとおり，やはり，2桁の16進数で，上位4ビットにより画面番号（0～7），下位4ビットにより表示時間（0～6，それぞれ約1/10，2/10，4/10，8/10，1，2，4秒に対応。ただし，あくまでこれは“約”にすぎない）を表わします。たとえば53Hというコードは，画面番号5を約8/10秒表示するということです。プログラム，データの最後に，終了コード“90H”をつけておいてください。

これでひととおり説明を終わりますが，何となく芸術の秋というより，勉強の秋になってしまいましたね。あとは，入力ミスで汗をかくスポーツの秋にならないことを祈ります。

と，いうわけで，アニメ・データとツールを募集します。『松田 浩のキャラクター・ダンシング・アニメーション・データ（または，ツール）係』まで，ふるって御参加ください。この企画は，ひと月おきですので，今回の〆切りは11月10日です。

注》 このツールを使用する前に，必らず簡単なサンプル画面を作って，すべてのコマンドが正常に働くことを確かめてから，本格的に使用してください。



《リスト1》グラフィック・ツール「MAT-II」のプログラム・リスト

```
5 SCREEN1:DIM P(24):VDP(3)=140
10 FORI=4TO11:VPOKEBASE(6)+&H300+I,&HF4:NEXTI
15 RESTORE100:COLOR15,4:FORI=0TO7:READA$:FORJ=0TO7:VPOKE(&H61+I*8)*8+J,255:NEXTJ
20 VPOKEBASE(6)+780+I,VAL("&H"+A$):NEXTI
25 FORI=1TO2:S$="":FORJ=1TO8:READA$:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXTJ:SPRITE$(I)=S$
:NEXTI
30 FORI=0TO24:P(I)=&H90:NEXTI:GOTO200
100 DATA10,40,80,D0,20,70,A0,F0
110 DATA00,1C,3E,3E,3E,1C,00,00,00,08,08,3E,08,08,00,00
200 CLS:VDP(2)=2:S=0:X=1:Y=1:KEYOFF:C=1
205 FORI=8TO0STEP-1:POKE&HF922,0:POKE&HF923,8+I*4:CLS
210 PRINT"**********************  ":FORJ=1TO20
215 PRINT"*iiiiiiiiiiiiiiiiiiii*  ":NEXTJ:PRINT"**********************":LOCATE0,0
:PRINT"SC.";I
217 RESTORE218:FORJ=1TO10:READA$:LOCATE22,J*2-1:PRINTA$:NEXTJ:NEXTI
218 DATA EDIT,FULL,COPY,JUMP,LOOK,PROG,PLAY,DATA,LOAD,READ
220 A=STICK(0):A$=INKEY$:IFA$=CHR$(13)GOTO300
225 IFVAL(A$)>0THENC=VAL(A$)
230 X=X+(A=3)*(X<20)-(A=7)*(X>1):Y=Y+(A=5)*(Y<20)-(A=1)*(Y>1):PUTSPRITE1,((X+2)*
8,Y*8),15,1:PUTSPRITE0,((X+2)*8,Y*8),1,2
240 IFA$=" "THENVPOKE&H800+S*&H400+X+2+Y*32,&H59+C*8:X=X+1+(X=20)
245 FORJ=1TO30:NEXT:GOTO220
300 REM
310 LOCATE0,22:INPUT"COMMAND";X$:Y$=LEFT$(X$,4)
315 W=(INSTR("EDITFULLCOPYJUMPLOOKPROGPLAYDATALOADREAD",Y$)+3)/4
320 IFLEN(X$)>4THENV=VAL(RIGHT$(X$,LEN(X$)-4))
325 ONWGOTO220,400,450,500,550,600,650,700,1000,1000
330 GOTO310
400 FORI=1TO20:LOCATE1,I:PRINTSTRING$(20,&H59+V*8):NEXTI:GOTO220
450 IF(V<0)OR(V>7)GOTO310
455 FORI=1TO20:FORJ=3TO22:VPOKE&H800+V*&H400+I*32+J,VPEEK(&H800+S*&H400+I*32+J):
NEXTJ:NEXTI:GOTO310
500 IF(V<0)OR(V>7)GOTO310
505 S=V:POKE&HF923,8+S*4:VDP(2)=S+2:GOTO310
550 V=VAL(INKEY$):IF(V>0)AND(V<9)THEN VDP(2)=V+1
555 IF INKEY$<>" "GOTO550
560 VDP(2)=S+2:GOTO310
600 FORI=1TO20:IFI<13THENLOCATE22,I:PRINT"    :    " ELSELOCATE22,I:PRINT"        "
605 NEXTI:FORI=0TO23:LOCATE23-4*(I>11),I+(I>11)*12+1:PRINTRIGHT$("00"+HEX$(P(I))
,2):NEXTI:V=0
610 A=STICK(0):V=V+(A=5)*(V<23)-(A=1)*(V>0):PUTSPRITE0,((24-(V>11)*4)*8,(V+1+(V>
11)*12)*8),1,2
620 A$=INKEY$:IFA$=" "THENFORI=1TO20:LOCATE22,I:PRINT"          ":NEXTI:RESTORE218:
FORI=1TO10:READA$:LOCATE22,I*2-1:PRINTA$:NEXTI:GOTO310
625 IFA$<>CHR$(13)THENFORI=1TO30:NEXT:GOTO610
630 LOCATE22,20:INPUTA$:P=VAL("&H"+A$):IFP>&H90GOTO630
640 P(V)=P:LOCATE23-4*(V>11),V+(V>11)*12+1:PRINTRIGHT$("00"+HEX$(P(V)),2)
645 V=V+1+(V=23)*24:GOTO610
650 P=0
652 IFINKEY$=" "THENVDP(2)=S+2:GOTO310
655 V=INT(P(P)/16):T=P(P)-V*16:VDP(2)=V+2
660 T=2^T+(T>3)*(2^(T-3))*3
665 FORI=1TOT*35:NEXTI:P=P+1:IF(P=23)OR(P(P)=&H90)GOTO650 ELSE652
700 VDP(2)=10:POKE&HF923,40:CLS
702 PRINT"SELECT FOR OUTPUT                  CRT,PRINTER,OR TAPE              OR RET
URN ":INPUTA$:IFLEN(A$)<3GOTO702
705 A$=LEFT$(A$,3):W=(INSTR("CRTPRITAP",A$)+2)/3
710 ONWGOTO750,750,750
720 IFA$="RET"THENVDP(2)=S+2:POKE&HF923,8+S*4:GOTO310 ELSE700
750 K=0:IFW=3THENOPEN"CAS:"FOROUTPUT AS#1
755 A=255:V=1:FORH=0TO7:FORI=1TO20:FORJ=3TO22
760 B=(VPEEK(&H800+&H400*H+I*32+J)-&H61)/8:IF(A<>B)OR(V=15)THEN 900 ELSEV=V+1
765 NEXTJ:NEXTI:NEXTH:K$=RIGHT$("00"+HEX$(A*16+V),2):IFW=1THENPRINTK;K$:K=K+1:PR
INTK;HEX$(&H80):K=K+1
770 IFW=2THENLPRINTK$;" ";HEX$(&H80):K=0
775 IFW=3THENPRINT#1,A*16+V;&H80
780 I=0
785 K$=RIGHT$("00"+HEX$(P(I)),2):IFW=1THENPRINTK;K$:K=K+1
790 IFW=2THENLPRINTK$;" ";:K=K+1:IFK=8THENK=0:LPRINT""
795 IFW=3THENPRINT#1,P(I)
800 IFP(I)<>&H90THENI=I+1:GOTO785
805 IFW=1THENPRINTK;K$:K=K+1:PRINTK;HEX$(&H90):K=K+1
810 IFW=2THENLPRINTK$;" ";HEX$(&H90)
815 IFW=3THENPRINT#1,A*16+V;&H90
820 CLOSE#1:GOTO702
900 IFA=255GOTO920
905 K$=RIGHT$("00"+HEX$(A*16+V),2):IFW=1THENPRINTK;K$:K=K+1
910 IFW=2THENLPRINTK$;" ";:K=K+1:IFK=8THENK=0:LPRINT""
915 IFW=3THENPRINT#1,A*16+V
920 A=B:V=1:GOTO765
1000 H=0:IFW=9THENOPEN"CAS:"FORINPUTAS#1
1005 I=1:J=3:VDP(2)=H+2
1010 IFW=9THENINPUT#1,A ELSEREADA$:A=VAL("&H"+A$)
1015 Q=INT(A/16):V=A-Q*16:IFA=&H80GOTO1100
1020 FORK=1TOV:VPOKE&H800+&H400*H+I*32+J,&H61+Q*8:J=J+1:IFJ=23THENJ=3:I=I+1:IFI=
21THENI=1:H=H+1:VDP(2)=H+2
1030 NEXTK:GOTO1010
1100 I=0
1105 IFW=9THENINPUT#1,A ELSEREADA$:A=VAL("&H"+A$)
1107 P(I)=A:IFA=&H90THENVDP(2)=S+2:CLOSE#1:GOTO310
1110 I=I+1:GOTO1105
10000 DATA80,90
```

《リスト2》狼の男のデータ
（MAT-IIのDATAコマンドより打ちだしたもの）

```
1F 1F 1F 13 08 1B 09 1A
0A 1A 04 61 06 19 01 61
01 61 01 61 05 19 01 72
61 73 61 03 1A 71 01 61
01 72 61 03 1A 71 01 61
01 72 61 03 1A 68 02 1A
62 21 65 01 1C 61 72 01
63 1D 61 01 22 61 01 61
1D 64 01 73 1E 02 61 72
52 17 62 14 71 61 51 71
52 72 15 62 14 71 55 73
15 64 11 71 52 63 75 14
63 11 72 54 62 74 1F 1F
1F 14 08 1B 09 1A 0A 1A
0B 19 03 61 01 61 05 19
02 61 01 61 01 61 04 1A
72 61 72 62 03 1A 71 01
61 01 72 61 03 1A 71 01
61 01 72 62 02 1A 68 01
1C 61 21 65 1D 61 72 01
61 01 61 1D 64 01 73 1E
02 61 72 52 1C 72 61 51
71 52 73 15 63 11 72 55
74 14 64 11 71 55 76 13
64 72 52 63 76 1F 1F 1F
13 08 1B 09 1A 0A 1A 04
61 06 19 01 61 01 61 01
61 05 19 01 72 61 73 61
03 19 01 71 01 61 01 72
61 03 1A 71 01 61 01 72
61 03 1A 66 04 1A 61 21
66 01 1B 61 73 64 1C 61
01 22 62 01 61 1C 65 01
73 1E 02 61 72 52 17 62
14 71 61 51 71 52 72 15
62 14 71 55 73 15 64 11
71 52 63 75 14 63 11 72
54 62 74 1F 1F 1F 14 08
1B 09 1A 0B 19 09 61 01
19 01 61 03 61 03 61 01
19 01 72 61 73 61 03 19
01 71 01 61 01 72 61 03
1A 71 62 01 72 61 03 19
21 66 04 19 66 01 61 02
1A 61 73 01 64 01 1A 61
02 21 63 01 61 1B 66 01
73 51 1D 02 61 72 53 71
1A 72 61 51 71 52 74 12
63 13 72 55 75 11 62 15
71 54 63 74 11 64 12 72
56 62 73 1F 1F 1F 1F 18
```

```
08 1B 08 62 19 08 61 21
61 19 09 21 61 19 01 71
61 01 61 01 71 61 01 61
01 19 01 71 01 61 01 72
61 03 1A 71 01 61 01 72
61 03 18 21 67 04 18 21
66 01 61 02 19 62 01 71
02 64 02 19 03 21 63 01
61 02 19 66 01 73 52 71
1A 71 02 61 72 53 72 17
61 73 61 51 71 52 72 61
71 12 63 12 73 55 74 61
11 62 13 72 61 54 63 74
11 64 11 72 57 62 73 1F
1F 1F 1F 19 07 1B 0A 19
09 63 18 09 22 62 17 01
71 61 01 61 72 03 21 61
16 22 64 01 73 03 17 66
01 72 04 17 68 06 16 71
03 71 01 62 01 61 04 19
04 64 02 1A 02 22 62 01
61 03 17 71 02 21 71 62
01 73 52 71 16 61 02 21
62 01 61 72 53 72 16 63
02 61 51 71 52 72 61 71
11 63 13 71 02 54 63 72
63 14 72 61 57 62 72 64
12 72 56 64 72 03 21 04
21 0E 21 04 21 0C 21 01
21 01 27 0A 21 02 21 05
21 0A 21 02 21 05 21 09
21 01 21 01 27 45 03 21
02 23 04 41 21 01 41 02
41 06 21 01 21 04 41 21
01 41 02 41 05 22 01 27
01 41 02 41 04 21 01 21
01 21 04 47 06 21 01 21
02 21 01 22 01 41 02 41
06 21 01 21 02 22 41 02
41 02 41 05 21 02 21 01
21 02 21 02 41 02 41 04
22 01 23 03 22 45 0F 41
0F 02 47 0F 41 03 41 0F
41 03 41 09 41 04 41 02
41 01 41 0A 44 04 41 04
1F 1F 1F 1F 1F 1F 1F 1F
1F 1F 1F 1F 1F 1F 1F 1F
1F 1F 1F 1F 1F 1F 1F 1F
1F 1F 1A 80
03 10 03 10 03 10 02 32
42 51 43 50 44 65 90 90 90
```

連載企画 周辺機器使いこなしマニュアル

その14

仕様別 ジョイスティックのしくみと選びかた

丹治佐一

ジョイスティックのしくみを知ろう

パソコンを楽しむには，最高の季節になってきました。パソコンを暖房に使い，コタツに入って（ちょっと早いか？）ゲームなんていうのはこたえられませんね。

しかし，パソコン本体でゲームをするというのは，不便というか，ちょっとやりにくいと思いませんか？

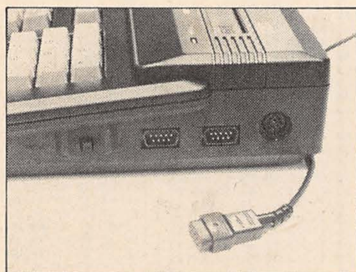
コントロールがキーボードのキーというのがその原因なのですが，やはりゲームをするのなら，ゲーム・センターなみのコントローラで楽しみたいところです。

そこで，今回は，ジョイスティックについて特集してみました。

■ジョイスティックにもいろいろある

自分のパソコンにもジョイスティックを付けたいけれど，PC－6001シリーズやMSXパソコンのように専用のジョイスティック端子がない！となげかなくてもだいじょうぶです。最近では，ジョイスティック端子がないパソコンにも，専用のジョイスティックが発売されているのです。

ところで，ジョイスティックのしくみはどのようになっているのでしょうか？それに，売られているソフトだけで使うのではなく，自分で作ったゲームソフトで使いたいときにはどうしたらよいでしょうか？そのあたりをさぐってみることにしましょう。



《写真1》アタリ仕様のコネクタ

■アタリ仕様のジョイスティック

ゲーム・センターのゲームでおなじみの米国アタリ社がだしているパソコンにもジョイスティックが付くのですが，このジョイスティックの仕様と同じものが日本にもあるのです。

NECのPC－6001シリーズやMSXパソコン，X1，MZ－2500，FM－77/L2などのジョイスティックがそうです。9ピンのコネクタを使って専用のジョイスティック端子に接続します(**写真1**)。

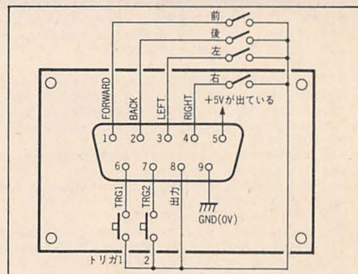
回路図は**第1図**のとおりで，8番ピンからの出力を1～4，6，7のスイッチに接続しているだけです。

PC－6001シリーズやMSXパソコンでは，このジョイスティック端子は単なるスイッチが付くだけでなく，簡単な信号の入出力を行なうことができるようになっています。

1～4番ピンは入力（4ビット）に。入出力には6～7，出力のみの8番ピン（出力させると考えると6～8ピンが使えるので3ビット）があり，ソフトウエアによっていろいろなコントロールをすることができます。

今回は，ジョイスティックのお話しですから，コントロール方法は別の機会にご紹介しましょう。

ジョイスティックを自分のプログラムで使う方法はと言うと，〝STICK（スティック)〟や〝STRIG（スティック・トリガ)〟命令を使うことになります。



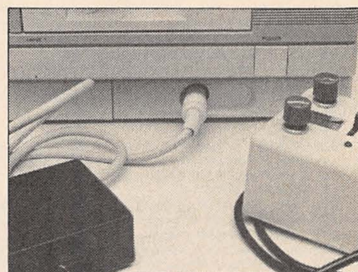
《第1図》アタリ仕様コネクタのピン配列

プログラムは，スティックの方向により0～8の値が得られるわけですから，IF文などでその方向ごとに分岐させ，処理すればいいのです(**第2図**)。

リスト1をよく見てください。

■キーボード・コネクタ利用のジョイスティック

MSXパソコンのように専用のジョイスティック端子や専用命令をもっているパソコンなら問題ないのですが，もっていないパソコン（たとえばNECのPC－8801シリーズ，富士通FM－7など）は，こまっ



《写真2》キーボード端子に接続する

《リスト1》MSX用サンプル・プログラム

```
100 SCREEN 0:WIDTH 40
110 X=20:Y=10:S=1 ' S:Stick No.
120 LOCATE X,Y:PRINT"*"
130 K=STICK(S):IF K=0 THEN 130
140 H=0:V=0:ON K GOSUB 230,240,250,260,270,280,290,300
150 LOCATE X,Y:PRINT" "
160 X=X+H:Y=Y+V
170 IF X<0 THEN X=0
180 IF X>39 THEN X=39
190 IF Y<0 THEN Y=0
200 IF Y>20 THEN Y=20
210 GOTO 120
220 '
230       V=-1:RETURN
240 H=1 :V=-1:RETURN
250 H=1       :RETURN
260 H=1 :V=1 :RETURN
270       V=1 :RETURN
280 H=-1:V=1 :RETURN
290 H=-1      :RETURN
300 H=-1:V=-1:RETURN
310 '====================
320 ' MSX  Joystick Demo
330 ' Copyright 1985.9.25
340 '  By  Saichi-Tanji
350 '====================
```


《リスト2》PC-8801/mkII用のサンプル・プログラム

```
100 WIDTH 80,25
110 X=40:Y=10
120 LOCATE X,Y:PRINT"*"
130 K=VAL(INKEY$):IF K=0 THEN H=0:V=0
140 ON K GOSUB 230,240,250,260,130,270,280,290,300
150 LOCATE X,Y:PRINT" "
160 X=X+H:Y=Y+V
170 IF X<0  THEN X=0
180 IF X>79 THEN X=79
190 IF Y<0  THEN Y=0
200 IF Y>22 THEN Y=22
210 GOTO 120
220 '
230 H=-1:V=1 :RETURN
240      :V=1 :RETURN
250 H=1 :V=1 :RETURN
260 H=-1      :RETURN
270 H=1       :RETURN
280 H=-1:V=-1:RETURN
290       V=-1:RETURN
300 H=1 :V=-1:RETURN
310 '===========================
320 ' PC-8801/mkII Joystick Demo
330 '    Copyright 1985.9.25
340 '       By Saichi-Tanji
350 '===========================
```


◉STICK(スティック)命令

ジョイスティックが押されている方向を調べる

STICK(ジョイスティックの番号)

- 0：ジョイスティックのかわりにキーボードのカーソル・キーを使ったとき
- 1：ポート1に接続したジョイスティックを調べるとき
- 2：ポート2に接続したジョイスティックを調べるとき

0〜8までの値が得られる

(前) 1, 2, 3(右), 4, 5(後), 6, 7(左), 8 — 0

0はどの方向にも押されていないとき

◉STRIG.(スティックトリガ)命令

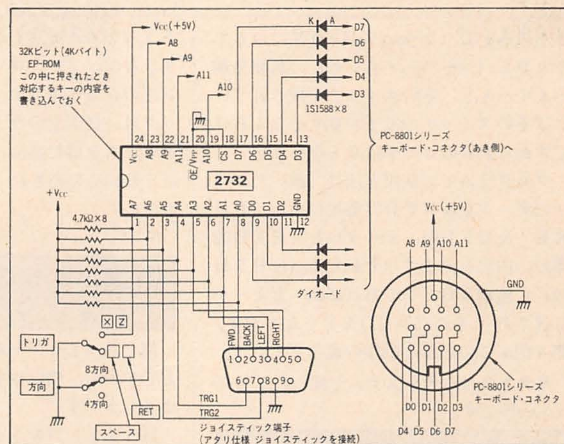
ジョイスティックのトリガボタンが押されたかを調べる

STRIG(ジョイスティックの番号)

- 0：キーボードのスペース・キーを使うとき
- 1：ポート1につながっているジョイスティック ┐ トリガ1
- 2：ポート2に 〃 〃 ┘
- 3：ポート1に 〃 〃 ┐ トリガ2
- 4：ポート2に 〃 〃 ┘

押されていれば　：−1
押されていなければ：0

《第2図》スティックとトリガ命令のしくみ



《第3図》キーボード端子接続用回路の例

てしまいます。

そこで考えられたのが，キーボード端子を利用する方法です(**写真2**)。ゲームソフトでは，キーボードを利用して遊ぶわけですから，そのキーボードのキーと並列にスイッチを付け，それをジョイスティックとする方法です。

つまり，ジョイスティックを動かすことで各方向に対応したキーが押されていることになるわけです。

実際は，キーボードのキーの端子に直接スイッチを並列に付けられればいいのですが，キーボードを分解するわけにもいきませんから，キーボード・コネクタを利用することになります。

ただ，このコネクタにくる信号は線の数を減らすように考えられて設計されています。そのため，接続したいキーごとの信号になおすためのちょっとした回路が必要になってしまいます。

また，ゲームによって操作するキーが異なっているものもあるため，コルトロールするキー内容を変える回路も必要になってしまいます(**第3図**)。

この種のジョイスティックを自分のプログラムで使うには，キーボードのキーが押されれば動くように作ってあればOKです。ただ，そのキーは，ジョイスティックで押されるキーの内容と同じでなければなりません。

リスト2がPC−8801/mkII用のサンプルプログラムです。

一般に方向キーは数字（テンキーの数字の位置に対応して）1〜9に割りあててありますから，それらのキーが押されたら，その方向に動くようにすればよいのです。

トリガボタンは，スペース，リターン・キーやX，Zキーに割りあててあるソフトが多いようです。

プリンタ・ポート利用のジョイスティック

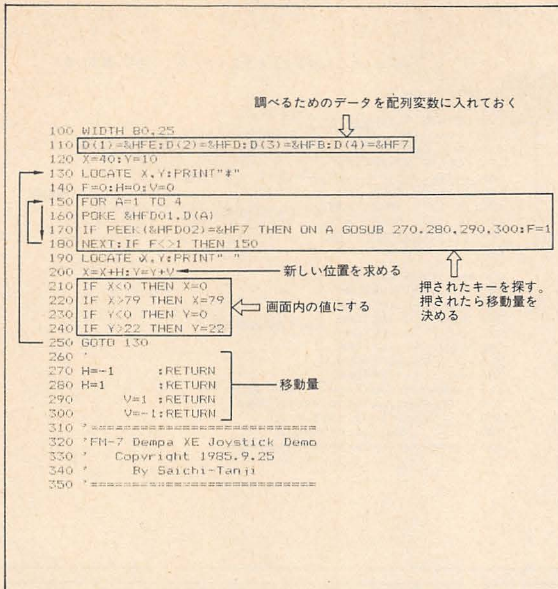
FM−7でも，キーボードから並列に信号をだしてジョイスティックを接続することができますが，PC−8801シリーズのようにキーボード端子が本体からでているわけでないため，本体を分解して接続しなければなりません。

そこで我が電波オリジナル・ジョイスティック，XE−7/77シリーズ(FM−7/77用)の方法となるわけです。

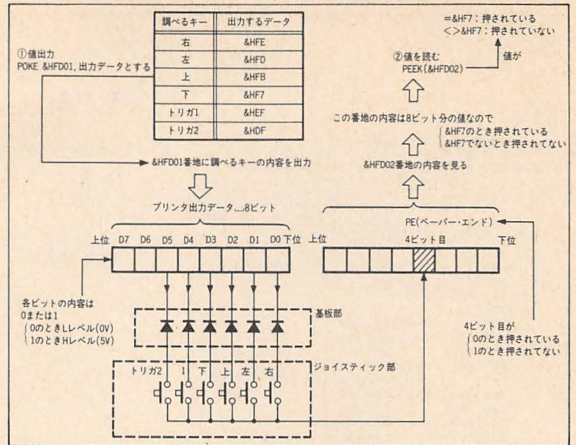
この方法はプリンタ・ポート(**写真3**)を利用するものですから接続も簡単で，本格的ジョイスティックが利用できてしまいます(**写真4**)。

しくみは，プリンタ・データの各ビットにスイッチを付け，調べたいスイッチのビ

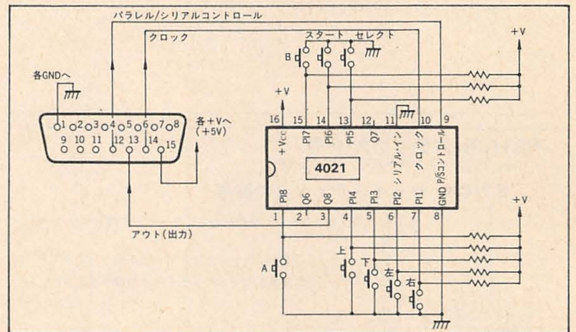
《リスト3》FM-7用サンプル・プログラム



```
100 WIDTH 80,25
110 D(1)=&HFE:D(2)=&HFD:D(3)=&HFB:D(4)=&HF7
120 X=40:Y=10
130 LOCATE X,Y:PRINT"*"
140 F=0:H=0:V=0
150 FOR A=1 TO 4
160 POKE &HFD01,D(A)
170 IF PEEK(&HFD02)=&HF7 THEN ON A GOSUB 270,280,290,300:F=1
180 NEXT:IF F<>1 THEN 150
190 LOCATE X,Y:PRINT" "
200 X=X+H:Y=Y+V
210 IF X<0 THEN X=0
220 IF X>79 THEN X=79
230 IF Y<0 THEN Y=0
240 IF Y>22 THEN Y=22
250 GOTO 130
260 '
270 H=-1        :RETURN
280 H=1         :RETURN
290       V=1  :RETURN
300       V=-1:RETURN
310 '===========================
320 'FM-7 Dempa XE Joystick Demo
330 '    Copyright 1985.9.25
340 '      By Saichi-Tanji
350 '===========================
```

《第4図》FM-7用の回路と動作原理



《第5図》ファミコンのジョイスティックの動作

ットのみをL（ローレベル，0V）にしてやりPE（ペーパー・エンド）の状態を調べます。もし，そのスイッチが押されていればそのスイッチの電圧が0Vとなるわけですから PEのビットは0となります。

プログラムでの使用方法は，調べたいキーのデータを&HFD01番地に出力（POKE &HFD01，データ）し&HFD02番地の内容を見ます（PEEK（&HFD02））。値が&HF7であれば調べたキーがONであり，それ以外はOFFとなります。**第4図**がこの回路と動作の説明です。

リスト3はこのシステムを使ったプログラムの例です。

ファミコン用のジョイスティック

ゲームといえばファミコンというぐらいファミリーコンピュータにはパソコンよりスゴイ！ゲームがたくさんあります。ファミコンは，ゲーム専用機ですから，あたりまえと言えばあたりまえなのですが…。

ファミコンに付属しているコントローラや接続可能なジョイスティックは，今までに紹介してきたジョイスティックとちょっと異なっています。

パソコン用のものは，キーの内容（信号）をそのまま並列（パラレル）に送っていますが，ファミコンでは，キーの内容（並列）を順番にならべ，直列（シリアル）にして送っています。

この作業をコントローラやジョイスティック内のパラレル→シリアル変換用のICにより行なっています（**第5図**）。

接続方法は，キーボード端子に直接さし込めば，それでOKです。ただし，各社のジョイスティックの仕様が異っているために，自作のプログラムを対応させるのは，ちょっとめんどうです。なお，ファミコン用のジョイスティックは，任天堂のライセンスを得た商品が5社から発売されています。

選ぶときのポイントは？

何と言ってもゲームの勝敗にかかわることですから，**使いやすいものを選ぶことが**ポイントです。

買うまえに買おうと思うジョイスティックで実際にゲームをしてみることが重要です。ジョイスティックにより，スイッチの固さ，スティックの動きのなめらかさ，ONとなる角度などすべて異なっています。

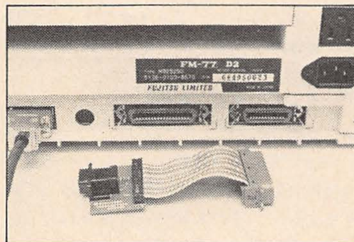
これらは，カタログで数値として表示されていることがあるかもしれませんが，数値から使用時の使いぐあいをイメージするのはとてもむずかしいことです。やはり，自分で手に持って動かしてみるのがよいでしょう。

ジョイスティックの操作性の良し悪しはスティックの長さやトリガボタンの大きさなど，外形上の問題も大きく左右しますが，スティックのストロークの大きさ（右↔左，上↔下に倒すときの大きさ），トリガボタンを押すときの力や押しはじめてスイッチが入るまでの長さなど，こまかい点でも微妙に影響してくるものです。

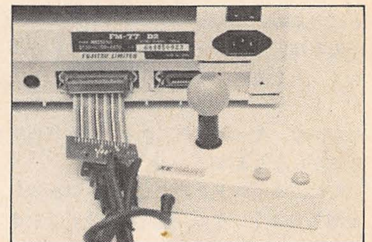
また，ついつい過剰な力を入れてしまうものですから，あちこちに動きまわるなんてことのないよう，底面がグリップされるものを選ぶことも大切です。

今回は，少しでもジョイスティックの状態を知ってもらうために，調査可能な範囲で，スイッチの固さやスティックの動作角度などを載せておきますので，参考にしてみてください。

それからもう一つ。ジョイスティックはゲームに熱くなるとつい力が入ってしまうものですから，強度のあるものを選んでください。ゲーム・センターで使われているジョイスティックをそのまま利用してあれば安心です。



《写真3》これがFM-77のプリンタ・ポート



《写真4》プリンタ・ポートに接続したXE-77

キミならどのジョイスティックを選ぶ!?

アタリ仕様のジョイスティック

■ジョイカード　HC-J625
日本ビクター　　価格2,600円

HC－J625は「ジョイカード」と名付けられているとおり，厚さ1.5㎝の横長カード状のちょっと変わったタイプです。どちらかというと手で持って操作するもので，95ｇと超軽量です。

方向操作はスティックでなくパレット状のものを押すようになっています。


▲HC-J625

■TJ-7
カシオ計算機　　価格2,900円

TJ－7はトリガボタンが，スティックの上部(丸型)と台の部分にも長方形の板状のボタン？が付いています。ただ，長方形のボタンがスティックのちょうど手前にあるため，なれないとむずかしいかもしれません。

スティックのストロークはよく設計されていて，機敏に反応することができます。


▲TJ-7

■MJY-01, MPN-8002H他
日立製作所,三洋電機その他　価格3,500円

このタイプは日立，三洋，三菱，富士通など各社から発売されています。スティックが大きく，トリガ1がスティックの上部に付いている2トリガタイプです。

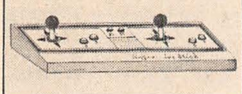
スティックのストロークが多少，大きいようです。底面には大きな吸盤が4個付いていて固定されます。


▲本体の外観

■ジャンボジョイスティックSJ-1000　シグマ電子　価格6,700円

外装はちょっとシンプルすぎますが，パーツはすべて業務用のものを使用しているので操作性はまちがいありません。ムダなものが付いていないだけに安価にできています。

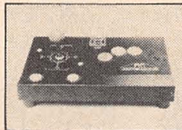
この上位機種として，2人用のFJ－8000（イラスト）やPC－88用も発売されています。


▲FJ-8000

■ZERO-ONE
アクセス　　価格9,200円

ジョイスティック＋デジタル時計という変わったタイプ。パーツはすべて業務用を使っていて，操作性は問題ありません。トリガはトリガ3まで付いています。何といっても重量感ある超大型サイズなので，安定性はバツグンです。

もう少しコンパクトなSJS－BOX(価格7,300円)も発売されています。


▲ZERO-ONE

■コンピュータ・コマンド 50-0108
オーデックス・ジャパン　価格9,800円

オーデックス・ジャパンは米国WICO社の製品を輸入販売しています。その代表機種が50－0108です。スティックはグリップ・ハンドル型で，トリガボタンはスティック上部と左上スミに設定されています。

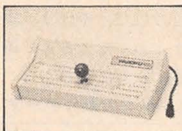
付属のゲートロックを交換することにより，4方向と8方向が切り換えられるようになっています。


▲50-0108

■PASOKO-1000
三和電子　　価格9,800円

ゲームパーツの専門メーカーである三和電子が作ったパソコン用のジョイスティック。業務用パーツを使用し，外形もしっかりしていて，操作性，安定性は文句なし。

他の機種にはPC－88用（5,800円），FM－7用（6,800円）の各インターフェースもあります。

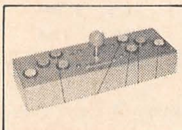

▲PASOKO-1000

■ジョイ・マックス(MSX用)
マイクロ・システム・プランニング　価格9,200円

このジョイ・マックスも業務用パーツを使用した本格的なものです。

トリガ3まで付いているほか，業務用のゲーム基板を使用（別売アダプター必要）するためのスタート・ボタン，クレジット・ボタンも付いています。

他に，2スティックの2人用(11,000円)，PC－8801用（12,000円）も発売されています。


▲ジョイ・マックス

FM-7シリーズ用ジョイスティック

■G-STICK 7
ヒロセムセン　　価格14,800円

アタリ仕様のジョイスティックにインターフェースを接続します。インターフェースはRAMを搭載しキーボード割り込みのため，全キーに対応。といっても，多種類のソフトから8パターンまでを記憶しておくわけです。

トリガ部でハイパーオリンピックもできますよ。

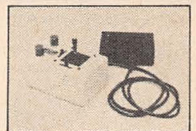

▲G-STICK 7

PC-8801mkIIシリーズ用ジョイスティック

■スーパースティック
富士音響　　価格9,800円

PC－8801mkIIシリーズの未使用キーボード端子にインターフェースを接続して使います。

インターフェースには，アタリ仕様のジョイスティックを接続する方式をとっているため，ジョイスティック自体は，PC－6001シリーズやMSXなど，他のパソコンにも使うことができます。


▲スーパースティック

PC-9801E/F/m2用ジョイスティック

■スーパーコントローラ25
富士音響　　価格26,800円

マイコンを内蔵し，トリガー，スティック対応のキーを多種類組合わせられる機能を持っています。本体との接続は，キーボードとの間に割り込むスタイルでつながります。いつもつなぎっぱなしにしておいてもよいわけです。コントローラには，アタリ仕様のジョイスティックをつなぎます。

このジョイスティックは操縦かんタイプで，なかなか使いやすくできているうえに，コンパクトです。


▲スーパーコントローラ

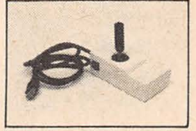
MZ-700/1500シリーズ用ジョイスティック

■MZ-1X03
シャープ　　価格3,800円

MZ－700/1500用ではこのシャープ製以外は発売されていないようです。

スティックのスイッチが可変ボリューム（アナログ入力）方式になっているので，ゲームのコントロール以外にマウス的に利用することも可能です。コネクタは特殊で専用端子に接続。

ただし，市販のゲームソフトに対応するかどうかは各ソフト・メーカーに確認しよう。


▲MZ-1X03

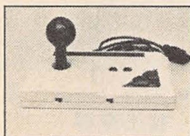
■ファミリーコンピュータ用ジョイスティック

■ＨＪ－７

ホリ電機　　価格 3,800円

ＨＪ－７はファミコンと同じようにデザインされたジョイスティックです。１本で１プレイヤーと２プレイヤーの切り換えができたり，４方向，８方向の切り換えもできます。

ボタンも大型で低価格ながら，業務用と変わらないコントロール性能です。



▲ＨＪ－７

■ジョイボール

ＨＡＬ研究所　　価格 3,980円

スティックの部分がボール状になったコントローラという変わったタイプで，８方向への微妙な動きも思いのまま！トリガボタンの部分もとびだしたように，ななめに設計され，自然な姿勢で操作できます。

また，連射スイッチを入れると，トリガボタンを押しっぱなしでも，毎秒15発の速射ができるスゴイ機能もあります。



▲ジョイボール

レバーとボタンが性能のポイント

ジョイスティックの使いやすさのポイントは，スティック（レバー）部と，トリガボタンです。

各機種とも，この二つの点には，いろいろと工夫をこらしています。

レバーは，持ちやすさ，カッコよさもだいじですが，確実にプレイヤーが行きたい方向のスイッチが入り，しかも長時間の使用にも，つかれを感じさせないものがよいわけです。さらに,「操作手ごたえ」といった感覚的なものを要求されます。

ボタンも同様ですが，こちらは，ボタンの大きさ，上部のスタイルなどが，びみょうにプレイに影響してきます。

どちらも理想的には，業務用のものが最高です。また，プレイヤー自身の好みの問題もありますから，実際にプレイしてみて得点の入るものを選ぶのが確実でしょう。

さて，**第１表**は，レバーの振幅（ふれ)，角度，ボタンの加圧，動作寸法についてまとめてみました。

それぞれ，全体の設計ポリシーの中から決定されている数字ですから，あくまでもジョイスティックの選びのときの参考にしてください。

なお，スイッチが入る角度や寸法については，たいへんびみょうで，測定できませんでした。やはり，実際のプレイで，十分なっとくできるまで確認してもらうのが一番よい方法でしょう。

《第１表》各機種のレバーとボタンの動作データ

型　　番	レバー(振幅／角度)	ボタン(必要加圧ｇ／動作寸法)
ＨＣ－Ｊ625	——	1 mm
ＴＪ－７	20mm／10±3°	300ｇ以下／２mm(ＴＲ２は1.5mm)
ＭＪＹ－01	29.2mm／15°	260ｇ／0.3mm
ＭＰＮ－8002Ｈ	30mm／15°	260ｇ／0.3mm
ＳＪ－1000	５mm／10°	—— ／２mm
ＺＥＲＯ ＯＮＥ	５mm／10°	100ｇ／３mm
Ｇ－ＳＴＩＣＫ７	25mm／34°	250ｇ／２mm
ＧＳ－４Ｍ	30mm／18°	７ｇ／1.5mm
ＧＳ－98Ｍ	／30±2.5°	260±70ｇ／$0.3^{+0.2}_{-0.05}$mm
ＭＺ－１Ｘ03	／8°(5°で作動)	20ｇ／2.7mm
ＨＪ－７	４mm／５°	150ｇ／１mm

★8方向と4方向って何？

ジョイスティックには，大きくわけて，８方向レバーと４方向レバーとがあります。これはゲームの内容によって使いやすさがちがいます。

パックマンやディグダグなど，キャラクターが上下，左右の４方向にしか動かないものや，ギャラクシアンのように，左右にしか動かないものには４方向用ジョイスティックがむいています。

いっぽう，ゼビウスなどのように，ナナメにも動かせるソフトには８方向用ジョイスティックがピッタリです。

パソコン用のジョイスティックは，基本的には８方向になっているものが多く，４方向ゲームでも，使いやすくなるように設計されています。

それでも，４方向ゲームで，うっかり，ナナメにレバーを入れてしまうとキャラクターが動かなくなったりすることがあります。手持のジョイスティックの性能をよく調べて，こうしたウッカリ・ミスをなくすようにしましょう。なお，４方向，８方向に切替可能のジョイスティックでは，この心配はなくなります。

ジョイスティック主要メーカー

■日本ビクター：〠100 東京都千代田区霞が関３－２－４　☎03(580)2861
■カシオ計算機：〠160―91 東京都新宿区西新宿２－６－１　☎03(347)4830
■シグマ電子：〠673―05 兵庫県三木市志染町広野５―293　☎07948(4)0476
■アクセス：〠190 東京都立川市砂川町８－62－５　☎0425(36)7131
■オーデックス・ジャパン：〠108 東京都港区高輪４－８９　☎03(251)9781
■三和電子：〠173 東京都板橋区中丸町58―５　☎03(955)9231
■マイクロ・システム・プランニング：〠116 東京都荒川区西日暮里４―26－７　☎03(827)9364
■ヒロセムセン：〠101 東京都千代田区外神田１―10－５　☎03(255)2211
■富士音響：〠101 東京都千代田区神田須田町１－５　☎03(255)2644

ＸＥシリーズもお忘れなく！

ＤＥＭＰＡオリジナル２トリガ・ジョイステイック「ＸＥシリーズ」は，昨年５月に発売されたＸ１用ゼビウスのソフトとセットにして販売されたのがはじまりです。

操作性のすぐれた２トリガのジョイステイックが，まだ，あまり発売されていなかったことから，ゼビウスをプレイするうえで２トリガが欠かせないことと操作性がすぐれていることを重視して設計されました。

スティックの長さ，ストロークの大きさはラバー接点方式スイッチの欠点をカバーするよう，適切なものにしました。

さらに，12月にはＦＭ－７／77用ゼビウスが発売されたことから，このジョイスティックにインターフェースを接続してＦＭ－７，77に対応させ，ソフトとセットで発売しました。

現在も，Ｘ１，ＦＭ－７版ゼビウスとセット販売しているほか，Ｘ１やＭＳＸ対応のアタリ仕様のものを「ＸＥ－１」，ＦＭ－７用を「ＸＥ－７」，FM77／Ｌ４用を「ＸＥ－77」として単体のシリーズ販売もしています。

なお，ＸＥ－７／77の対応ソフトはＤＥＭＰＡマイコンソフトのゼビウス，ディグダグ，ギャラクシアン，ギャラガ，マッピーの５種類ですので注意してください。

ナムコ・キャラクター・プログラム ナムコ・サウンド・プログラム 募集

マイコンBASICマガジンでは，ALL ABOUT NAMCOの発刊を記念して,「ナムコ・サウンド・プログラム」と「ナムコ・キャラクター・プログラム」を大募集します。

同書の**第8章，第9章**に載っているサウンドの楽譜やキャラクターのドットデータをもとに，手持のパソコンでナムコのサウンドやキャラクターにチャレンジしてみてください。

①「ナムコ・サウンド・プログラム」募集の内容

Ⓐ同書に紹介されている，ナムコのサウンドをもとに，手持ちのパソコンにプログラミングし，できるだけ忠実に原音を再生することを目的としたプログラム。

Ⓑパソコンの種類は問わない。

Ⓒタイトル，その他の機能は各自工夫してください。

Ⓓプログラムはデータをプリント・アウトできること。

②「ナムコ・キャラクター・プログラム」募集の内容

Ⓐ同書に紹介されているナムコのキャラクターをもとに，手持ちのパソコンにプログラミングし，できるだけ，原作のイメージをこわさないソフトにまとめることを目的とする。

Ⓑパソコンの機種は問わない。

Ⓒタイトル，ストーリー等は各自工夫してください。

★プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には**①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ(変数表，フローチャートなどもあるとよい)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス**，などを書きます。**Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード(例N88SRベーシック),ページ等Ⓒメモリの容量**も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムは，できるだけ**テープにセーブしたものを送ってください。**ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。フロッピーディスクによる投稿も可。

内容は，**オリジナル**のもので，**未発表**のものにかぎります。**もし参考にした記事や本がありましたら出典**を明記してください。エディタなどソフト・ツール等も同様です。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

★あて先について

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部
①ナムコ・サウンド・プログラム係
②ナムコ・キャラクター・プログラム係

以上のいずれかにお送りください。なお①と②の係名は，赤いインクではっきりと書いてください。

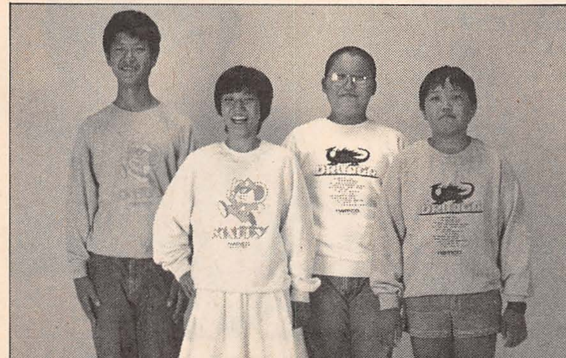
しめ切りは，1985年11月20日です。

キミも本作りに参加して！

ナムコ・サウンド・プログラムなどの応募作品はできれば1冊の本にまとめたいと考えています。

みなさんの努力と工夫と，プログラミング・テクニックとアイデアを世に問うチャンスです。

編集部では，応募作品の中からすぐれたものを選びだし，1冊の本にまとまる内容なら，発刊にふみきろうと考えています。ご協力よろしく！



プログラムを応募して，トレーナーをもらおう！

★プレゼントもあるゾ！

今回のプログラム募集にあたり，編集部では，応募されたみなさんに，ステキなプレゼントを用意しています。

プレゼントの内容は，ナムコ・グッズで，「ドルアーガの塔」トレーナー20枚をはじめ，どっさりと計50点を用意しました。

応募者多数の場合は抽選になりますが，なかなか手に入らない，ユニークなものばかりです。

本に掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいいたします。

感動の書!! ALL ABOUT NAMCO

もう，すでにお読みのかたも多いと思いますが,この「ALL ABOUT NAMCO」はプログラミング大好きという読者のみなさんにもぜひおすすめしたい，すごい特徴があるのです。

①ゲーム紹介コーナーでアルゴリズムがつかめる！

②門外不出だったサウンド，ミュージック・データが載っている！

③門外不出だったキャラクター・ドットのデータが630以上も載っている！

世界最高技術のナムコが放つ，プログラミング・テクニックを学べる感動の書といえます。キミはどこまで，そこへせまれるか！応募をお待ちしています。



すごい人気！この1冊でナムコのすべてがわかる「ALL ABOUT NAMCO」

キミの疑問にプロがズバリ答える

BASIC Magazine ゲーム・プログラミング講座

新年号から開講のお知らせ

毎日，楽しくプログラミングをしているみなさんに，マイコンBASICマガジン編集部から，ものすごい企画を，12月10日発売の86年新年号からお届けすることになりました。題して『BASIC Magazine ゲーム・プログラミング講座』です。

講師の先生がたは，何と，あの「XEVIOUS」や「ドルアーガの塔」を創ったゲーム・デザイナー，遠藤雅伸さんとそのグループ「ゲーム　スタジオ」のみなさんが担当してくれます。

キミのウデに，さらにみがきをかけるチャンスです！もちろん読者参加企画ですからどしどしお便りをください。

部門は四つ！エキスパートが直接指導します

この講座は，読者のみなさんから送られた質問に，ゲーム・プログラミングのプロが誌面で直接お答えする，対話型の連載記事となります。

部門は四つ。

①ゲーム・デザイン・コーナー
②プログラミング・テクニック・コーナー
③サウンド・クリエイト・コーナー
④キャラクター・デザイン・コーナー

となっています。

この四つのジャンルがゲーム制作に必要なポイントだということは，みなさんもよく知っているでしょう。それぞれのプロフェッショナルが，バッチリ答えてくれますよ。

質問を待っています

ゲーム・プログラミングに関することなら，どんな質問でも大かんげいです。

どうせ，BASICマガジンにプログラムを投稿するなら，ゲーム　スタジオの先生がたの指導を受けてからでもおそくはありません。おおいにこの新連載を活用してください。

こんな質問を期待しています

★ゲーム・デザイン・コーナー

ゲーム・デザインとは，〝どんなゲームを作るのか〟という，もっとも基本的でたいせつな作業です。ゲームの根本を作るといってもよいでしょう。

このコーナーへの質問は，できるかぎり具体的な内容にしてください。

①ストーリー
②キャラクターの設定
③ゲームのおもしろさのポイント
④配点

など自分が考えたゲーム・デザインの各ポイントをわかりやすく書いて，指導してもらいたいポイントを箇条書きにして送ってください。

★プログラミング・テクニック・コーナー

このコーナーにも，自分が作っているゲームのプログラミング上でわからないポイントを，具体例を示して書いて送ってください。もちろん，使用機種名等，必要なデーターは，プログラムの投稿と同じように明記してください。

「発射する弾を，グロブダーのように誘導弾にしようと思い，リストのようなプログラムを考えました。これでよいでしょうか？…」

というような内容で送ってもらえると，答えるほうも，ハリアイがあります。

★サウンド・クリエイト・コーナー

このコーナーでは，楽譜，リストにしたデータ，実際にプログラムしテープやフロッピーにセーブしたものと，それに対する説明，質問事項を記入して送ってください。

もちろん，どういう場面に使うサウンドか，ミュージックなのかということも書き忘れないでくださいね。

★キャラクター・デザイン・コーナー

このコーナーには，アドバイスを受けたいキャラクター・デザインを，方眼紙などに書いたドット絵と，できればプログラムのデータをセーブしたものとを送ってください。

「同封したイラストのようなキャラクターを表現しようと考えて，ドット単位のキャラクターを作ってみました。どうしても感じがでません。どうしたらよいでしょう？」とか「パソコンでは赤，青，緑，黄色，白，黒しか使えません。メタリックな感じはどうしたらだせますか？」などの具体的な質問をお待ちしています。

応募のきまり

『BASIC Magazineゲーム・プログラミング講座』に質問を寄せたい人は，以下のきまりを守ってください。

①質問は1人が1部門に対し1テーマについてのみできるものとします。
②できるだけ具体的な資料（プログラム・リスト，ソフト，ドット絵など）を同封すること。
③質問はレポート用紙，原稿用紙などにきちんと書くこと。
④自分の住所，氏名，年令，☎をかならず記入すること。
⑤質問は封書，ハガキ，どちらでもけっこうですが，係名と，部門名をかならず書いてください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15　電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部**「ゲーム・プログラミング講座」　①ゲーム・デザイン，②プログラミング・テクニック，③サウンド・クリエイト，④キャラクター・デザイン（以上①～④のいずれかの部門名を書く）**

しめ切りは毎月の末日です。質問が多い場合には回答できないこともありますのであらかじめご了承ください。



▲「いっしょに，すばらしいゲームを創りましょう」ゲーム・スタジオの遠藤雅伸先生

Dr. Dと影のパソコン・レクチャー②

～ファイルの話～

by くり ひろし

☆みなさん，お久しぶりです。再び，マンガでパソコンを理解しちゃいましょう。

☆ファイルとは何か，あまりよくわかっていない人がまだ多いようです。

☆**「ファイル(file)」**

情報，つまりデータ（記録）の集まりのことをさす。だからプログラムもひとつのファイル。ファイルの記録媒体としてはカセット・テープ，フロッピーディスク，ＱＤ等がある。これらの中に収められたプログラムなり，データなりのひとつひとつがすべてファイルである。たとえば，ディスク内のファイルの一覧を見ることができる。

☆**OPEN，CLOSE**

ファイルを開閉するコマンド。ファイルは開か(OPEN)なければ，書き込むことも読み出すこともできない。一度にＯＰＥＮできるFILEの数は，HOW MANY FILES？等の初期設定や，MAXFILES 文等のステートメントによって定められる。設定数以上のファイルを扱うには，一たんファイルを閉じ(CLOSE)たうえで，つぎのファイルをＯＰＥＮする形にしなければならない。設定数の許す限り同時にファイルをＯＰＥＮできるから，一度にいくつものファイルを操作できるわけである。

☆**注意事項**

プログラムを終了させて，電源を切る前には必ずファイルはＣＬＯＳＥされていなければならない。ＣＬＯＳＥしていない場合，ファイルの内容がこわれてしまうことがある。

☆**OUTPUT(もしくはPRINT他)，INPUT**

オープンされているファイルに書き込んだり(OUT PUTまたはPRINT等)，読み出したり(INPUT)するステートメント。配列，変数，文字変数を問わずに使用できる。このステートメントで自分が保存しておきたいデータの変数をすべて書き込んでおけば，つぎに読み出したとき，そのままの状態を再現することができる。

☆なお，ステートメントは機種によって多少ちがいがあるので，ＢＡＳＩＣマニュアルを参考に同じ意味のステートメントを探すこと。



☆**具体例**

何事もやってみるのが一番。自作のゲームで，途中でゲームをやめても後でそこから再びやれるようなサブ・ルーチンを作ってみます。例として，変数を三つ考えます。A$，X，Yです。セーブ用が**リスト１**，ロード用が**リスト２**のサブ・ルーチンです。こういった場合のロード，セーブとはこのようにファイルを作って変数を保存するのが普通です。ファイル名は"DATA"としましょう。

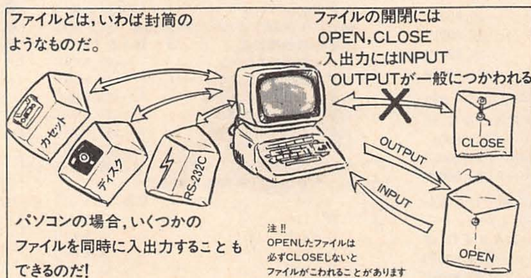
☆これは簡単すぎるぐらいの例です。変数はいくつあってもかまいません。

《リスト１》セーブ用(for MSX)

```
10 OPEN "CAS:DATA" FOR OUTPUT AS #1
20 PRINT #1,A$:PRINT #1,X:PRINT #1,Y
30 CLOSE #1
```

《リスト２》ロード用(for MSX)

```
10 OPEN "CAS:DATA" FOR INPUT AS #1
20 INPUT #1,A$:INPUT #1,X:INPUT #1,Y
30 CLOSE #1
```











必死にごまかすつぐ美ちゃん→

広告さくいん

★パソコンメーカーカタログ請求先と現行機種一覧★

ＩＢＭ

〒106 東京都港区六本木3－2－12 日本IBM㈱宣伝ＪＸ係 「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＪＸシリーズ…… 166,000円（ＪＸ１）

シャープ

〒162 東京都新宿区市谷八幡町８ シャープ㈱国内産機営業本部「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＭＺ－700シリーズ……79,800円(711)
ＭＺ－1500…… 89,800円
ＭＺ－2200…… 128,000円
ＭＺ－5501…… 218,000円
ＭＺ－5511…… 288,000円

〒545 大阪市阿倍野区長池町22－22 シャープ㈱電子機器システム機器営業部 「マイコンＢＡＳＩＣ」係
Ｘ１Ｃ…… 119,800円
Ｘ１Ｃs……119,800円
Ｘ１Ｃk……139,800円
Ｘ１Ｄ…… 198,000円
Ｘ１Ｆ……89,800円（モデル10）
Ｘ１turbo …… 248,000円（モデル20）
Ｃ１（マイコンピュータテレビ）…… 93,000円
※要ファミリーベーシック

〒162 東京都新宿区市谷八幡町８ シャープビジネス㈱販売推進部「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＰＣ－1245……17,800円
ＰＣ－1250……22,800円
ＰＣ－1251……29,800円
ＰＣ－1255……35,800円
ＰＣ－1401……29.800円
ＰＣ－1402……34,800円
ＰＣ－1260……29,800円
ＰＣ－1261……39,800円
ＰＣ－1500……59,800円
ＰＣ－1501……64,800円

ソード

〒104 東京都中央区八重洲２－７－12 京橋Ｋ－１ビルソード㈱「マイコンＢＡＳＩＣ」係
Ｍ５……49,800円
Ｍ５Pro ……39,800円
Ｍ５Jr. ……29,800円

日本電気

〒108 東京都港区三田３－14－10 日本電気ＮＥＣパソコンインフォメーションセンター 「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＰＣ－6001mkII……84,800円
ＰＣ－6001mkIISR ……89,800円
ＰＣ－6601…… 143,000円
ＰＣ－6601ＳＲ…… 155,000円
ＰＣ－8001mkII…… 123,000円
ＰＣ－8001mkIIＳＲ ……108,000円
ＰＣ－8801mkII ……168,000円（モデル10）
ＰＣ－8801mkIIＳＲ …168,000円（モデル10）
ＰＣ－9801/E/F…… 215,000円（Ｅ）
ＰＣ－9801Ｕ２…… 298,000円
ＰＣ－2001……59,800円
ＰＣ－8201…… 138,000円

日立家電

〒105 東京都港区西新橋2－35－6（第三松井ビル）日立家電宣伝部「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ベーシックマスターレベル3MK5 … 118,000円
ＭＢ－Ｈ１（ＭＳＸ）……62,800円
ＭＢ－Ｈ１Ｅ（ＭＳＸ）……54,800円
ＭＢ－Ｈ２（ＭＳＸ）……79,800円
ＭＢ－Ｓ１…… 128,000円

富士通

〒100 東京都千代田区丸の内1-6-1（丸の内センタービル）富士通㈱パソコン販売推進統轄部パソコン販売推進部「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＦＭ－７…… 126,000円
ＦＭ－11…… 298,000円（ＡＤ２）
ＦＭ－８…… 218,000円
ＦＭ－Ｘ（ＭＳＸ）…… 49,800円
ＦＭ－ＮＥＷ７…… 99,800円
ＦＭ－77…… 198,000円
ＦＭ－77Ｌ２／Ｌ４……193,000円（Ｌ2）

キヤノン販売

〒108 東京都港区三田３－11－28 キヤノン販売㈱計算機営業部「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＡＰＰＬＥIIe …… 378,000円
Ｖ－８（ＭＳＸ）……39,800円
Ｖ－10（ＭＳＸ）……54,800円
Ｖ－20（ＭＳＸ）……64,800円

東芝

〒105 東京都港区芝浦1－1－1 ㈱東芝ＯＡ機器事業部 「マイコンＢＡＳＩＣ」係
パソピア５…… 99,800円
パソピア７…… 119,800円
パソピアミニ…… 54,800円

〒105 東京都港区芝浦1－1－1 ㈱東芝ホームコンピュータ営業部「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＨＸ－10Ｄ（ＭＳＸ）……65,800円（64Ｋ）
ＨＸ－20／21／22（ＭＳＸ）……79,800円（21）
ＨＸ－23／23Ｆ（ＭＳＸ２）……99,800円（23）

松下

〒223 神奈川県横浜市港北区綱島４－３－１情報システム事業部「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＪＲ－100…… 54,800円
ＪＲ－200…… 79,800円
ＪＲ－800……128,000円

〒571 大阪府門真市大字門真1006 松下電器産業㈱情報機器部 「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＣＦ－1200（ＭＳＸ）……43,800円
ＣＦ－2000（ＭＳＸ）……54,800円
ＣＦ－2700（ＭＳＸ）……59,800円
ＣＦ－3000（ＭＳＸ）……79,800円
ＣＦ－3300（ＭＳＸ）…… 148,000円
FS-4000（MSXワープロ・パソコン）・106,000円

カシオ

〒160 東京都新宿区西新宿２－６（新宿住友ビル）カシオ計算機㈱営業本部 「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＰＢ－110…… 11,000円
ＰＢ－410…… 15,800円
ＰＢ－500…… 24,800円
ＰＢ－700…… 34,800円
ＦＸ－720Ｐ…… 16,800円
ＦＸ－750Ｐ…… 24,800円
ＦＸ－780Ｐ…… 22,800円
ＦＸ－820Ｐ…… 29,800円
ＰＶ－7（ＭＳＸ）…… 29,800円
ＰＶ－16（ＭＳＸ）……29,800円
ＦＸ－801Ｐ…… 69,800円
ＦＰ－200…… 69,800円
ＦＰ－3000……148,000円（タイプ1）
ＰＶ－2000…… 29,800円

EPSON

〒399-07 長野県塩尻市広丘新田80 エプソン㈱宣伝部 「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＨＣ－20…… 138,000円
ＨＣ－40…… 128,000円
ＨＣ－88…… 298,000円

TOMY

〒124 東京都葛飾区立石７－９－10㈱トミーパソコン事業部 「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ぴゅう太……59,800円

SONY

〒131 東京都品川区大崎局内ソニー㈱ 国内営業本部 「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＳＭＣ－777……148,000円
ＳＭＣ－777Ｃ……168,000円
ＨＢ－55（ＭＳＸ）……54,800円
ＨＢ－75（ＭＳＸ）……69,800円
ＨＢ－101（ＭＳＸ） ……46,800円
ＨＢ－201（MSX）……59,800円
ＨＢ－701（ＭＳＸ） ……99,800円
ＨＢ－701ＦＤ（ＭＳＸ） …… 148,000円
ＨＢ－Ｆ５（MSX２）……84,800円

セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区羽田１－２－12㈱セガ・エンタープライゼス「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＳＣ－3000……29,800円
ＳＣ－3000Ｈ……33,800円

バンダイ

〒111 東京都台東区駒形２－５－４㈱バンダイH.E.D事業部……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＲＸ－78……59,800円

三洋／三洋電機特機

〒550 大阪市西区江戸堀２－７－25 情報機器事業部業務課 「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＰＨＣ－30Ｎ（ＭＳＸ）……69,800円

〒570 大阪府守口市大日東町100 三洋電機㈱営業本部PA企画部 「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＷＡＶＹ3（ＭＳＸ）…… 46,800円
ＷＡＶＹ10（MSXライトペン付）… 74,800円
ＷＡＶＹ11（MSX）…… 99,800円

三菱電機

〒100 東京都千代田区丸の内2－3－3 三菱電機パソコン部 「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＭＵＬＴＩ８…… 123,000円
ＭＬ－8000（ＭＳＸ）……59,800円

〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800 三菱電機群馬製作所……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＭＬ－Ｆ110（ＭＳＸ） ……54,800円
ＭＬ－Ｆ120（ＭＳＸ） ……64,800円
ＭＬ－Ｆ120Ｄ（ＭＳＸ）…… 74,800円
ＭＬ－Ｇ10（ＭＳＸ２）……98,000円

ヤマハ

〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱３号 日本楽器製造㈱ ＡＹ－ＸＩ係 「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＹＩＳ303（ＭＳＸ）……49,800円
ＹＩＳ503（ＭＳＸ）……64,800円
ＹＩＳ604／128（ＭＳＸ２）……99,800円
ＣＸ５（ＭＳＸ）……59,800円
ＣＸ11（ＭＳＸ）……54,800円
ＣＸ７Ｍ／128（ＭＳＸ2）…… 128,000円

ビクター

〒100 東京都千代田区霞が関3－2－4（霞山ビル）日本ビクター㈱インフォメーションセンターPCM 「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＨＣ－５（ＭＳＸ）……59,800円
ＨＣ－６（ＭＳＸ）……64,800円
ＨＣ－７（ＭＳＸ）……84,800円
ＨＣ－80（ＭＳＸ２）……84,800円

パイオニア

〒142 東京都品川区荏原郵便局私書箱40号パイオニアカタログセンター 「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＰＸ－７（ＭＳＸ）……89,800円

任天堂

〒605 京都市東山区福稲上高松町60 任天堂㈱ 「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ファミリーベーシック……14,800円
ファミリーコンピュータ（本体）……14,800円

TOEI Toei Electronics Co., Ltd.

"マイコン特選システム"好評販売中!!

安さ・サービス・丁寧……………………………………………………………………………秋葉原の東映無線

通信販売クレジット 大歓迎!!

ラジオセンター店 03-253-0987

ラジオデパート店 03-251-1014

0.28mmドットピッチ

(大好評)

音声合声ボード(PC-8000/8800シリーズ用)……¥29,800



今回掲載のシステムはほんの一例です。詳細は上記までご連絡ください。

厳選

ワンボードコンピュータ 好評販売中!!

- ●SMB-80TE(シャープ)+電源(5V3A)……………¥45,400➡ **13%OFF** ¥39,800
- ●TK-85(NEC)+電源(5V3A)……………¥50,400➡ **22%OFF** ¥39,800
- ●MP-85キット(マイテック)+電源(5V3A)……………¥45,900➡ **24%OFF** ¥35,000
- ●MP-85完成品(マイテック)+電源(5V3A)……………¥50,900➡ **24%OFF** ¥39,000

東映カラー/グリーンCRTディスプレイ

サイズ	型名	標準価格	表示色	スペック	サイズ	型名	標準価格	表示色	スペック
9"	KH-90	¥27,800	グリーン	2,000文字表示 ノングレアハイコントラストCRT	14"	FTC-1480	¥148,000	カラー	0.31mmドットピッチ 4,050文字表示 無限色/16色/8色
12"	KH-12G	¥28,800	グリーン	2,000文字表示 ノングレアハイコントラストCRT		FTC-1470	¥109,800	カラー	0.39mmドットピッチ 4,050文字表示 無限色/16色/8色
	FTC-1208	¥129,800	カラー	0.28mmドットピッチ 4,050文字表示 16色/8色		FTC-1460	¥128,000	カラー	0.31mmドットピッチ 4,050/2,000文字表示 16色/8色

Ⓐ 富士通 **FM-16βSD** +MB27110(キーボード)+MB27331(富士通、0.39mmドットピッチ、14"カラーディスプレイ)+ディスケット(2HD)10枚……¥481,800➡ **42%OFF** ¥283,800

Ⓑ NEC **PC-8801mkIISR/30** +MB27331(富士通、0.39mmドットピッチ、14"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+KP-5000(ドットプリンター)+プリンターケーブル+ディスケット10枚+プリンター用紙(10×11)1,000枚……¥494,100➡ **44%OFF** ¥280,800

Ⓒ 富士通 **FM-NEW7** +MB27343(富士通、14"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+MR-33DR(サンヨー 頭出し機構付、高速データレコーダ)……¥182,200➡ **46%OFF** ¥ 99,800

FM-77/11/16βシリーズ

- ⒶFM-77L2+MB27343(14"カラーディスプレイ)+ディスケット(3.5")10枚……¥274,300➡ **40%OFF** ¥166,800
- ⒷFM-77L4+MB27331(0.39mmドットピッチ、14"カラーディスプレイ)+ディスケット(3.5")10枚……¥361,300➡ **39%OFF** ¥223,800
- ⒸFM-77L4+MB27331(0.39mmドットピッチ、14"カラーディスプレイ)+GP-550F(漢字プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット(3.5")10枚+プリンター用紙(10×11)1,000枚……¥460,900➡ **42%OFF** ¥271,800
- ⒹFM-11AD2⁺+MB27331(0.39mmドットピッチ、14"カラーディスプレイ)+ディスケット(2HD)10枚……¥456,800➡ **26%OFF** ¥341,800
- ⒺFM-16βFD+MB27110(キーボード)+MB27331(0.39mmドットピッチ、14"カラーディスプレイ)+ディスケット(2HD)10枚……¥556,800➡ **41%OFF** ¥333,800

PC-8001mkIISR/8801mkIISR/8801mkIITR

- ⒶPC-8001mkIISR+MB27343(14"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+MR-33DR(頭出し機構付、高速データレコーダ)……¥190,400➡ **44%OFF** ¥107,800
- ⒷPC-8801mkIISR/10+MB27343(200ライン、14"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+MR-33DR(頭出し機構付、高速データレコーダ)……¥250,400➡ **35%OFF** ¥164,800
- ⒸPC-8801mkIISR/20+MB27331(0.39mmドットピッチ、14"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+ディスケット10枚……¥340,600➡ **38%OFF** ¥213,800
- ⒹPC-8801mkIISR/30+MB27331(0.39mmドットピッチ、14"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+ディスケット10枚……¥385,600➡ **36%OFF** ¥249,800
- ⒺPC-8801mkIISR/30+MB27331(0.39mmドットピッチ、14"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+TR-24(24ドット、熱転写漢字プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット10枚……¥461,900➡ **35%OFF** ¥304,800
- ⒻPC-8801mkIITR+MB27331(0.39mmドットピッチ、14"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+ディスケット10枚……¥415,600➡ **29%OFF** ¥298,800

PC-9801シリーズ

- ⒶPC-9801U2+MB27331(0.39mmドットピッチ、14"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+ディスケット(3.5")10枚……¥424,600➡ **27%OFF** ¥313,800
- ⒷPC-9801U2+FTC-1470(アナログ対応、14"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+TR-24(24ドット、熱転写漢字プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット(3.5")10枚……¥503,000➡ **22%OFF** ¥396,800
- ⒸPC-9801VF2+MB27331(0.39mmドットピッチ、14"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+ディスケット(2DD)10枚……¥481,600➡ **28%OFF** ¥350,800
- ⒹPC-9801VM2+MB27331(0.39mmドットピッチ、14"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+ディスケット(2HD)10枚……¥548,600➡ **26%OFF** ¥410,800
- ⒺPC-9801VM2+FTC-1470(アナログ対応、14"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+NM-9300S(漢字プリンター)+ディスケット(2HD)10枚+プリンター用紙(10×11)1,000枚……¥806,700➡ **27%OFF** ¥596,800
- ⒻPC-9801VM0+TX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、14"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+LFD-880(標準フロッピーディスク)+フロッピーケーブル+NM-9400S(漢字プリンター)+ディスケット(8"2D)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚 ¥998,800➡ **31%OFF** ¥698,800

MB-SIシリーズ

- ⒶMB-SI/10+MB27343(14"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+MR-33DR(頭出し機構付、高速データレコーダ)……¥210,400➡ **34%OFF** ¥140,800
- ⒷMB-SI/40+C14-2190A(日立、0.43mmドットピッチ、14"カラーディスプレイ)+MP-1050(日立、ドットプリンター)+ビジネスパック(ワープロ、BMカルク、64kRAM)+ディスケット(2HD)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚……¥728,000➡ **40%OFF** ¥439,800

厳選周辺機器シリーズ

- ⒶTR4942(EPROMプログラマー)……¥158,000➡ **??%OFF** ¥???
- ⒷNM-9300S(10"漢字プリンター)……¥253,000➡ **35%OFF** ¥165,000
- ⒸNM-9400S(15"漢字プリンター)……¥310,000➡ **37%OFF** ¥198,000
- ⒹPC-9801用256kRAMメモリーボード……¥42,000➡ **41%OFF** ¥25,000
- ⒺPC-9801用512kRAMメモリーボード……¥80,000➡ **51%OFF** ¥39,800
- ⒻPC-8001mkII-01(漢字ROM)……¥32,000➡ **54%OFF** ¥15,000
- ⒼFM-7用ミニFDD+I/Fカード……¥142,800➡ **43%OFF** ¥82,800
- ⒽFD-55BV(PC-8001mkII用増設FDD)……¥60,000➡ **54%OFF** ¥28,000
- ⒾTX-12M2(0.42mmドットピッチ、12"カラーディスプレイ)……¥99,800➡ **56%OFF** ¥44,800
- ⒿGP-550F、GP-550M(10"漢字プリンター)……¥89,800➡ **56%OFF** ¥39,800
- ⓀNK3618-22(10"漢字プリンター)……¥234,000➡ **62%OFF** ¥89,800
- Ⓛ10"ドットプリンター(PC-8024同等品)……¥98,000➡ **65%OFF** ¥34,800

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. **東映無線株式会社**

ラジオセンター店	東京都千代田区外神田1−14−2 ラジオセンター	〒101	☎(253)0987 (251)2763	木曜定休日
ラジオデパート店	東京都千代田区外神田1−10−11 ラジオデパート	〒101	☎(251)1014(代)	火曜定休日
ショールーム	東京都千代田区外神田1−5−8 末初ビル	〒101	☎(253)9896(代)	無休
秋葉原駅前店	東京都千代田区外神田1−15−6 ミツウロコビル	〒101	☎(253)5741(代)	無休(オーディオ・ビデオ専門店)

'85.11

本当の安さは広告の裏に

NEC PC-8801mkIISR

組み合せ例

A

Model30…………¥258,000
PC-KD852…………¥99,800
MD2D(10枚)…………サービス
定価合計¥357,800

大特価販売中
お問い合せ下さい

B

Model30…………¥258,000
CU-14H1…………¥99,800
MD2D(10枚)…………サービス
定価合計¥357,800

大特価 **¥248,000**



NEC PC-9801U2

組み合せ例

A

PC-9801U2……¥298,000
PC-KD852……¥99,800
MF-2DD(10枚)……サービス
定価合計¥397,800

大特価販売中
お問い合せ下さい

B

PC-9801U2……¥298,000
CU-14H1…………¥99,800
MF-2DD(10枚)……サービス
定価合計¥397,800

大特価 **¥320,000**



富士通 FM-77 L4

組み合せ例

A

FM-77L4…………¥238,000
MB-27331……¥109,800
MF-2D(10枚)…………サービス
定価合計¥347,800

大特価販売中
お問い合せ下さい

B

FM-77L4…………¥238,000
CU-14H1…………¥99,800
MF-2D(10枚)…………サービス
定価合計¥337,800

大特価 **¥245,000**



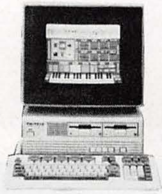
富士通 FM-77 L2

組み合せ例

A

FM-77L2…¥193,000
MB-27343…¥67,800
MF-2D(10枚)‥サービス
定価合計260,800

大特価販売中
お問い合せ下さい



B

FM-77L2…………¥193,000
CU-14F1…………¥64,800
MF-2D(10枚)…………サービス
定価合計¥257,800

大特価 **¥188,000**

富士通 FM-NEW7

A

FM-New7……¥99,800
MB-27343……¥67,800
FM音源カード‥¥18,000
PHC.DRII……¥12,800
RGBカラーケーブル‥¥1,800
定価合計¥200,200

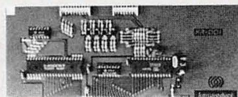
大特価 **¥110,000**



汎用アナログ・デジタルインターフェイス基板

PC-8001MKII・PC-8801用　KR-001 ¥15,900

★10ビットA/Dコンバーター4チャンネル(0-2.5V MAX)
★4ビット入力ポート(8255 Cポート下位インバーター付)
★4ビット出力ポート(8255 Cポート上位オープンコレクター)
★8ビット入・出力ポート(8225 A・Bポート オープン)
★使用IC A/D : MPD7002C PPI : 8255A-5
★I/Oアドレス 80H-87H



※モーターコントロール用に開発されたものですが，汎用性にとんでいます。
部品を追加することで，いろいろな使い方を楽しむことができます。

TmdSoft

Tmd 顧客管理 漢字版

顧客管理に徹した機能でこの価格 **¥29,800**

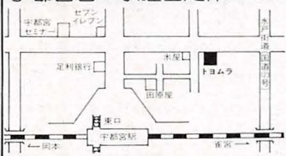
PC-9801シリーズ
FM-16βシリーズ
新たに新発売
PC-8801シリーズ

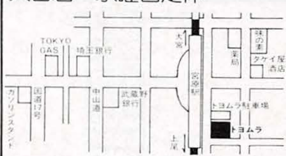
¥24,800

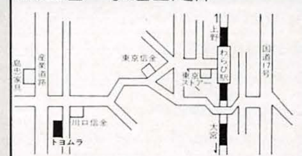


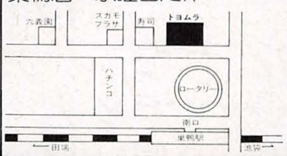
トヨムラ各店案内図

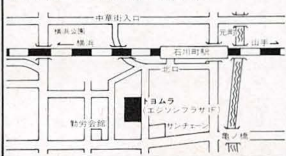
お近くの店をご利用下さい。通信販売も行なっておりますのでご利用下さい。

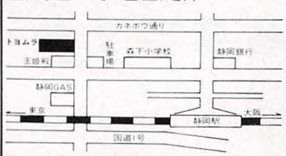














あるものです。ご来店下さい。

パソコンテレビ X1F

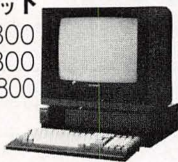
組み合せ例

A

Model 10 セット

CZ-811C………¥89,800
CZ-811D………¥89,800
THE YOKOZUNA ¥15,800
定価合計¥195,400

大特価販売中
お問い合せ下さい



B

Model 20 セット



CZ-812C……¥139,800
CZ-811D………¥89,800
THE YOKOZUNA ¥19,800
定価合計¥249,400

大特価販売中
お問い合せ下さい

SHARP X1 turbo

A

Model 30 セット

CZ-852C……¥278,000
CZ-850D……¥129,800
MD2D（10枚）……サービス
定価合計¥407,800

大特価販売中 お問い合せ下さい



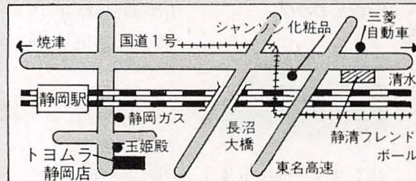
トヨムラ静岡店開店10周年記念
'85 トリプルフェア静岡開催
＜アマチュア無線・パーソナル無線・パーソナルコンピュータ＞

トヨムラ静岡店は今年で開店10周年を迎える事となりました。これもひとえに皆様方のおかげと感謝し，昨年にも増して盛大な展示即売会を行いますので宜しくお願い致します。

主催 ►トヨムラ静岡店 ☎0542-83-1331
日時 ►10月26日（土）PM01:00～PM6:00 **記念品先着200名様に進呈**
10月27日（日）AM10:00～PM5:00 **記念品先着300名様に進呈**
場所 ►静清フレンドボール1F 大催事場 静岡市中吉田310―1（国道1号線沿）

中古品・現品処分品・特価品などが，2日間に渡っていろいろ出て来ます。
本体・CRT・プリンター・フロッピィ等フェアならでわのビックリ大特価でドーンと販売致します。――当日は会場においてもクレジットを，取扱いますのでご希望の方は印鑑と身分証明書（免許書等）をご持参下さい。
最後にはご来場者全員を対象にドキドキワクワク大抽選会を行いますので，お友達をたくさんさそって遊びに来て下さい。
また，当日会場においては気象衛星"ひまわり"受信システムのDEMOも行いますので興味をお持ちの方は，ぜひともご来場下さい。
マイコン・パーソナル無線・アマチュア無線の各メーカーが多数参加します。
NEC・富士通・シャープ・エプソン・その他マイコンメーカー多数・アマチュア無線メーカー多数・パーソナル無線メーカー多数，質問がありましたらドンドン聞きましょう。

会場地図（大駐車場完備）



日本語ワードプロセッサ

標準価格¥99,800 TOSHIBA JW-R10 Rupo

①24×24ドットだから印字がきれい
②文節変換だから，流れるように入力できる
③斜体や白ヌキ，回転文字など印刷機能が豊富
④軽量，小型どこへでも連れていけるパーソナルタイプ



富士通 OASYS Lite S

標準価格¥82,000

①きっぱりと文節変換
②気配りの3ウエイキーボード
③日本語以外に4ケ国OK
④美しいゴシック文字の印字



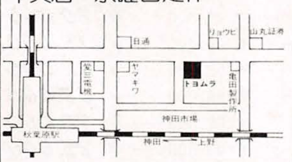
National FS-4000

MSXキングコングにワープロが一体になった
標準価格¥106,000『ワーコン』です

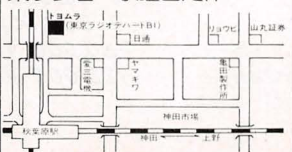
①プリンタと漢字ROMを内蔵した一体型
②家庭用テレビが,そのままワープロ画面になります
③豊富な編集・校正機能
④RAM64KB，RGB対応の本格派MSXパソコン



中央店・水曜日定休



東ラジ店・水曜日定休



トヨムラ 即決クレジット

最高60回まで出来ます
（但し，1回のお支払い額は3,000円以上）
印鑑と身分証明書（免許証等）を御持参下さい。
その場でお持ち帰り出来ます
各社クレジットカードも取り扱っております。
日本信販／JCB／VISA／セントラル／MC／UC／ジャックス／アメックス／ダイナース／DC

トヨムラ

● 宇都宮店	〒320	宇都宮市宿郷町365-7	☎0286(36)5315
● 大宮店	〒330	大宮市宮原町3-515-2	☎0486(52)1831
● 川口店	〒332	川口市芝2-25-3	☎0482(68)7826
● 巣鴨店	〒170	東京都豊島区巣鴨1-12-6	☎ 03(941)8621
● 横浜店	〒232	横浜市中区松影町1-3-7	☎045(641)7741
● 静岡店	〒422	静岡市八幡1-4-36	☎0542(83)1331
● 名古屋店	〒460	名古屋市中区大須3-30-86（ラジオセンター名古屋2F）	☎052(263)1660
● 中央店	〒101	東京都千代田区外神田4-4-1	☎ 03(253)5751
● 東ラジ店	〒101	東京都千代田区外神田1-10-11（東京ラジオデパートB1）	☎ 03(253)4693

※通信販売をご希望の方は上記各店へお問い合せ下さい。

中古パソコンが、全国どこでも電話で買える。

NHKをはじめ、日経新聞、週刊ポストなどで紹介され大反響を呼んだ中古ショップ

在庫一掃特別セール!!

リストの中の表示価格は平均値です。より一層安くお求めになるのは、お客様の腕次第!!

豊富な在庫 全メーカーの製品を本体、ディスプレイ、プリンター、フロッピーから各種パーツまで全てラインアップ。ワードプロセッサーの在庫も豊富。お客様からのお問い合わせにもすぐ応えられるように大型コンピュータで管理しています。

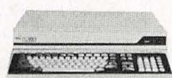
万全の製品チェック体制 製品は入荷時に専門スタッフが厳重にチェック。またお客様に発送する段階でさらにチェックします。また発送前のチェックでは、お客様のお手持ちの機種と同じ型の製品と接続、チェックテストをしますので、ケーブルやインターフェースの心配はありません。

3ヵ月保証とお客様相談室 製品には最低3ヵ月の保証が付いています。万一の故障があっても安心です。また、お客様相談室を設け、メンテナンスその他のご相談窓口としています。

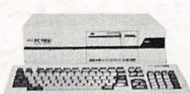
本社注文デスク・24時間電話受付

日本一の在庫量 03-988-1121

●本体



NEC PC-9801
~~¥298,000~~
↓
¥108,000



NEC PC-9801F3
~~¥758,000~~
↓
¥420,000



SHARP MZ-2200+MZ-1T02
~~¥148,000~~
↓
¥45,000

PC-2001	¥59,800	¥28,000
PC-6001	¥89,800	¥15,000
PC-6001+ROM&RAMカートリッジ	¥104,600	¥20,000
PC-6001MKII	¥84,800	¥36,000
PC-6001MKIISR	¥89,800	¥58,000
PC-6601	¥143,000	¥63,000
PC-8001	¥168,000	¥29,000
PC-8001MKII	¥123,000	¥37,000
PC-8801	¥228,000	¥48,000
PC-8801+漢字ROM	¥266,000	¥56,000
PC-8801MKII/10	¥168,000	¥82,000
PC-8801MKII/30	¥275,000	¥138,000
PC-9801	¥298,000	¥108,000
PC-9801F3	¥758,000	¥420,000
PC-9801M3	¥838,000	¥520,000
PC-100/20	¥448,000	¥228,000
PC-100/30	¥558,000	¥288,000
PC-8201	¥138,000	¥68,000
N5231-01(モデル05)		¥320,000
MZ-80B	¥278,000	¥39,000
MZ-2000	¥218,000	¥48,000
MZ-2200+MZ-1T02	¥147,800	¥45,000
MZ-1200	¥148,000	¥26,000
MZ-721	¥89,800	¥20,000
MZ-731	¥128,000	¥30,000
MZ-3541		¥108,000
MZ-5521	¥388,000	¥178,000
MZ-5511	¥288,000	¥118,000
CZ-801CR	¥119,800	¥65,000
PC-1501	¥64,800	¥28,000
PC-1500	¥59,800	¥20,000
FM-8	¥218,000	¥29,000
FM-8+キャラクタセット	¥258,000	¥39,000
FM-11EX	¥398,000	¥138,000
FM-11AD	¥338,000	¥128,000
FM-11AD2	¥298,000	¥148,000
16ベータセットMB25420+MB27311		¥328,000
レベルIII	¥298,000	¥25,000
レベルIIIマーク2	¥198,000	¥28,000
レベルIIIマーク5	¥118,000	¥32,000
パソピア	¥163,000	¥25,000
パソピア7	¥119,800	¥36,000
マルチ16IIセット・MP1645+超高解像度CRT+2HD×2)		¥360,000
アップルIIプラス48K	¥398,000	¥88,000
アップルII Jプラス48K	¥418,000	¥98,000
FP-1100	¥128,000	¥29,800
IF800モデル30カラー	¥997,000	¥258,000
SORD M23K+DF44H+DUH14C		¥180,000
NEC NWP-10N+N5154-23(24ピン、ドットプリンター)+文例集		¥520,000
NEC PWP-100+PR103(ワープロ)		¥178,000
NP-100(ワープロ)	¥88,000	¥38,000
オアシスライト(ワープロ)	¥220,000	¥88,000
キャノワードミニ3(ワープロ)	¥189,000	¥72,000
PW-10(ワープロ)	¥148,000	¥78,000
WD-100B(ワープロ)	¥148,000	¥78,000
WD-800(ワープロ)		¥180,000

●ディスプレイ



NEC PC-8058(カラー)
~~¥99,800~~
↓
¥42,000

PC-60M43(カラー)	¥65,800	¥32,000
PC-6041(グリーン)	¥36,800	¥15,000
PC-8048(カラー)	¥59,800	¥28,000
PC-8049(カラー)	¥158,000	¥42,000
PC-8050(グリーン)	¥29,800	¥15,000
PC-8054(カラー)	¥65,800	¥32,000
PC-8058(カラー)	¥99,800	¥42,000
PC-8851(モノクロ)	¥55,800	¥25,000
PC-8853(カラー)	¥168,000	¥62,000
PC-KD651(カラー)	¥198,000	¥98,000
PC-MD651(モノクロ)	¥59,800	¥25,000
14M-112C(カラー)	¥118,000	¥38,000
14M-141C(カラー)	¥69,800	¥32,000
14M-131C(カラー)	¥69,800	¥32,000
14M-132C(カラー)	¥118,000	¥58,000
12M-312C(カラー)	¥89,800	¥38,000
12M-212C(カラー)	¥99,800	¥38,000
12M-18B(グリーン)	¥44,800	¥20,000
12M-15B(グリーン)	¥29,800	¥15,000
14M-511C(カラー)	¥59,800	¥42,000
14M-522C(カラー)	¥99,800	¥58,000
MB-27311(カラー)	¥188,000	¥72,000
MB27312(グリーン)	¥49,800	¥25,000
C14-2170(カラー)	¥168,000	¥36,000
C14-1180(カラー)		¥36,000
TH14NM2G(カラー)		¥38,000
その他メーカー各種2000文字カラー		¥30,000～
その他メーカー各種1000文字カラー		¥25,000～

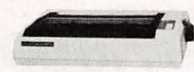
全商品5割・6割・7割引より もちろんクレジットでもOK!

24時間中古情報&予約制度

●プリンター



EPSON MP-80
¥~~139,800~~
↓
¥25,000



NEC NK-3618-22
¥~~234,000~~
↓
¥68,000

品名	定価	価格
PC-6022	¥ 39,800	¥15,000
PC-8023C	¥153,000	¥40,000
PC-8027	¥ 89,000	¥42,000
PC-8822	¥234,000	¥78,000
PC-8824	¥128,000	¥38,000
PC-8826	¥148,000	¥45,000
NK-3618-22	¥234,000	¥68,000
NM-885DTM		¥28,000
NM-9200RO	¥350,000	¥98,000
NM-9300RO	¥253,000	¥128,000
NM-9400RO	¥310,000	¥158,000
N5233-10		¥48,000
PC-PR103	¥ 89,800	¥46,000
MZ-80BP5	¥168,000	¥58,000
MZ-1P04	¥228,000	¥135,000
MZ-80P6	¥181,000	¥68,000
CZ-80PK(R)		¥48,000
MB27406	¥ 89,000	¥45,000
MP-80	¥139,800	¥25,000
MP-80II	¥142,000	¥27,000
MP-80III	¥139,800	¥29,000
MP-80IIIF/T	¥149,000	¥36,000
MP-80K	¥189,000	¥42,000
MP-100III	¥192,800	¥58,000
MP-130	¥228,000	¥58,000
FP-80	¥149,800	¥48,000
FP-80K	¥189,800	¥62,000
RP-80	¥ 89,000	¥42,000
RP-100	¥134,000	¥68,000
UP-130K(FM)		¥178,000
GP-80P	¥ 65,800	¥16,000
GP-80M	¥ 59,800	¥16,000
GP-80DB(#GP80039)		¥24,000
GP-250F	¥ 59,800	¥18,000
GP-250X	¥ 69,800	¥20,000
GP-550E	¥119,800	¥36,000
GP-550M	¥ 89,800	¥42,000
GP-500M	¥ 49,800	¥28,000
GP-500F	¥ 49,800	¥28,000
GP-700M	¥ 99,800	¥42,000
STAR DPX510J		¥35,000
STAR SX85C		¥32,000
IBM 5512100	¥136,000	¥78,000
ロジテック KP-1000	¥ 48,000	¥18,000

●フロッピー



NEC PC-80S31
¥~~168,000~~
↓
¥72,000

品名	定価	価格
PC-6031	¥ 89,800	¥38,000
PC-8031-1W	¥198,000	¥38,000
PC-80S31	¥168,000	¥72,000
PC-8881	¥442,000	¥178,000
PC-9881K	¥320,000	¥178,000
MB27603(FM-8専用)	¥440,000	¥178,000
MB27601	¥313,000	¥68,000
MB27607	¥ 98,000	¥48,000
MB27613	¥350,000	¥188,000
TF-20	¥142,000	¥68,000
TF-20(MZ-80B用)	¥142,000	¥68,000
LFD-550PC	¥148,000	¥68,000
LFD-550MZ	¥128,000	¥68,000

●その他



SANYO MR-33DR
¥~~12,800~~
↓
¥6,800

品名	定価	価格
PC-6011(拡張ユニット)	¥ 19,800	¥8,000
PC-6082(データレコーダ)	¥ 19,800	¥9,800
PC-8012-03(音声認識ユニット)	¥ 98,000	¥28,000
PC-8801-16(16ビットカード)	¥ 85,000	¥34,000
PC-8824HD(サーマルヘッド)	¥ 32,000	¥16,000
PC-8824-02(8824用第1水準漢字ROM)	¥ 98,000	¥32,000
PC-8824-12(8824用第2水準漢字ROM)	¥ 96,000	¥28,000
PC-8863(エミュレータ専用通信ボード)	¥ 68,000	¥28,000
PC-8864(ネットワークインターフェースボード)	¥110,000	¥48,000
PC-9801-01(9881用電源ユニット)	¥ 32,000	¥16,000
PC-9801-02N(増設RAMボード)	¥ 56,000	¥27,000
PC-9801-03※新品	¥ 15,000	¥6,800
PC-10000-03(カラーCRTインターフェース)	¥ 96,000	¥42,000
PC-DR311(データレコーダ)	¥ 12,800	¥6,800
PC-DR321(データレコーダ)	¥ 19,800	¥9,800
MR-11DR(データレコーダ)	¥ 12,800	¥6,800
MR-33DR(データレコーダ)	¥ 12,800	¥6,800

※以上の商品に関しては至急お電話ください。限定品に限り売り切れ次第締切らせていただきます。



機種が決ったら電話で注文
24時間電話受付

全国どこでも電話で高額査定

●《マイコンメイト》にお持ち込み下さい。
あなたのパソコンを《マイコンメイト》に直接お持ち込みください。その場で買い取らせていただきます。ご来店の際は学生証・免許証などの身分証明書をご持参ください。

●電話で高額査定いたします。
《マイコンメイト》に来られない方・地方の方のために、電話で高額査定いたします。専任の担当者が責任をもって査定いたします。お気軽に全国10ヵ所の買い取りデスクへお電話ください。

本社注文デスク・買取りデスク
03-988-1121

札幌011-644-0380　仙台0222-24-2606　千葉0472-24-0552
大宮0486-44-8067　横浜045-311-6811　名古屋052-581-1565
大阪06-365-1873　広島082-295-5936　福岡092-473-6730

〈お客様相談室〉すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問合せは下記へお電話下さい。
03-988-2105
仙　台 0222-21-3812　名古屋 052-264-4180
千　葉 0472-25-2059　大　阪 06-361-2832

《マイコンメイト》

池袋サンシャインビル57F

JADMA
社団法人日本通信販売協会会員

東京都豊島区池袋サンシャインビル57Fキャットジャパンリミテッド㈱《マイコンメイト》

名古屋2号店オープン1周年!

TONE(トーン)システムズだけのスペシャルクレジットさらに魅力的になりました。03-257-0281へ

あれ!? 安くなった

シスペックでパソコン! ピュア会員大募集中
詳細は店頭にてお問い合わせ下さい。

情報交換コーナー
パソコンを譲りたい方は「売りますカード」に、上手にパソコンを購入したい方は「買いますカード」に。お問合わせは各店へ

I ♡ コンピュータ! NEC 富士通 ★ピュア会員さらに特典あり!!

NEC PC-8801mkIISR

グラフィックは512色から任意の8色を選択可。ミュージックシンセ8オクターブ、6重和音のパワフルPC。



モデル30 Aセット 注番 B11-8800

PC-8801MKIISR/30 ¥258,000
14" 4050文字カラーCRT ¥ 99,800

セット合計定価 ¥357,800
特価¥250,000

★クレジット概算例

36回	30回	24回
¥5,000×36回	¥6,000×30回	¥10,000×24回
ボ¥19,600×6回	ボ¥21,500×5回	ボ¥10,600×4回

モデル30 Bセット 注番 B11-8801

PC-8801mkIISR/30 ¥258,000
CZ-850D 15" 8 RGBTV ¥129,800

セット合計定価 ¥404,800
特価¥273,000

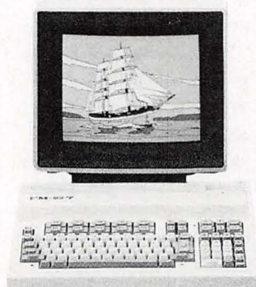
★クレジット概算例

30回	24回	18回
¥5,500×30回	¥7,500×24回	¥10,000×18回
ボ¥29,800×5回	ボ¥32,100×4回	ボ¥39,600×3回

テレフォンショッピングはTONE(トーン)

富士通 FM-NEW7

多彩な機能、豊富なソフトが魅力。これはもう、ヒット&ロングランなパソコン!



Aセット 45%off 注番 B11-4001

FM-NEW7 ¥99,800
DM-405S 14" カラーCRT ¥67,800
データレコーダ ¥12,800

セット合計定価 ¥180,400
特価¥97,800

★クレジット概算例

30回	24回	12回
¥2,500×30回	¥3,000×24回	¥5,000×12回
ボ¥7,500×5回	ボ¥10,000×4回	ボ¥22,000×2回

Bセット 45%off 注番 B11-4002

FM-NEW7 ¥ 99,800
PC-TV151 15" テレビCRT ¥119,800
MB22459 FM音源カード ¥ 18,000
データレコーダ ¥ 12,800

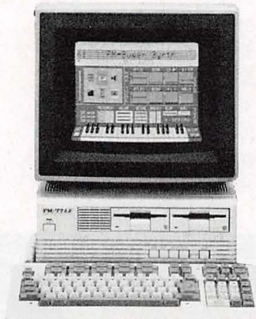
セット合計定価 ¥225,400
特価¥119,800

★クレジット概算例

30回	24回	12回
¥3,000×30回	¥3,000×24回	¥5,000×12回
ボ¥9,550×5回	ボ¥15,800×4回	ボ¥33,400×2回

富士通 FM-77

3.5インチフロッピー搭載。FM音源カードが加わり、さらに大活躍。漢字の見やすいL4も大人気。



クレジットは月々1,000円から

L2 Bセット 36%off 注番 B11-7711

FM-77L2 ¥193,000
CS-150DS 15" RGB コンポ・TV ¥ 99,800

セット合計定価 ¥292,800
特価¥189,000

★クレジット概算例

42回	36回	24回
¥3,800×42回	¥4,400×36回	¥5,500×24回
ボ¥10,400×7回	ボ¥11,000×6回	ボ¥20,400×4回

L4ハイテックセット 30%off 注番 B11-7710

FM-77L4 ¥238,000
CV-14H1 ¥ 99,800

セット合計定価 ¥337,800
特価¥238,000

★クレジット概算例

48回	36回	24回
¥3,500×48回	¥5,000×36回	¥7,500×24回
ボ¥16,200×8回	ボ¥17,200×6回	ボ¥22,200×4回

FM-77 台数限定 スペシャルセット

いまや、カセット気分でフロッピーを!!
5インチ・3.5インチからのブートがOK!!



外部5インチミニフロッピィディスク
両面倍密 320KB/1台 縦横置OK!

L2Aセット 45%off 注番 B11-7712

FM-77L2 ¥193,000
DM-405S 14" カラーCRT ¥ 67,800
ADA-FD1N 外部5インチフロッピーディスク ¥39,800

セット合計定価 ¥300,600
特価¥188,000

★クレジット概算例

36回	24回	12回
¥4,500×36回	¥5,500×24回	¥8,500×12回
ボ¥10,300×6回	ボ¥20,100×4回	ボ¥48,600×2回

シスペック株式会社
年中無休(東京地区) 営業時間AM10:00~PM7:00

●秋葉原本店 〒101 東京都千代田区外神田1-8-11 ☎03-257-6337
●ラジカン1号店 〒101 東京都千代田区外神田1-15-16(秋葉原ラジオ会館4F) ☎03-257-6345
●ラジカンコーヨー店 〒101 東京都千代田区外神田1-15-16(秋葉原ラジオ会館7F) ☎03-255-6504
●秋葉原2号店 〒101 東京都千代田区外神田1-7-14 ☎03-257-6340

お申し込み・お問い合わせはTONE(トーン)システムズへ! ☎03-257-0281

全店協賛 パソコン大バーゲン!

テレフォンショッピング

月々1,000円から シスペッククレジット

●1〜60回までOK!! ●超低金利 ●シスペック即決クレジット・スキップ支払(最長6ヶ月後支払開始) ●ボーナス1回払・2回払、お客様に応じた支払方法にて自由に設定できます。

●各種クレジット取扱中。
●お気軽にご利用ください。

VISA

★TONE(トーン)システムズ、スペシャルクレジット手数料早見表

支払回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
分割払手数料(%)	2	2.5	3	5	6	8	9.5	11	13	15	19	23	25	29	32

システムズ☎03-257-0281へ

冬のボーナス一括払い実施中!!

御注文、お問い合せは

東京	☎03(257)0281
札幌	☎011(643)8345
仙台	☎0222(71)8774
金沢	☎0762(22)3006
名古屋	☎052(263)1630
大坂	☎06(641)1967
徳島	☎0886(53)8663
広島	☎082(227)0157
熊本	☎0963(22)0995

お近くのTONE(トーン)システムズへ!

★ピュア会員さらに特典あり!!

SHARP

I ♡ シスペック!

シャープ

パソコンテレビ X1F

疾走するグラフィックX1F誕生。



モデル20セット　注番 B11-1201

34%off

CZ-812C	¥139,800
PC-TV151	¥94,800
CZ123PF "The Yokozuna"(ソフト)	¥19,800

セット合計定価 ¥254,400

特価¥169,800

★クレジット概算例

24回	12回	6回
¥4,800×24回	¥9,800×12回	¥24,500×6回
ボ¥19,200×4回	ボ¥31,100×2回	ボ¥27,900×1回

モデル10セット　注番 B11-1102

CZ-811C	¥89,800
PC-TV151 15" RGB TV	¥94,800
CZ-122PF "The Yokozuna"(ソフト)	¥15,800

セット合計定価 ¥200,400

特価¥126,800

★クレジット概算例

30回	24回	12回
¥2,000×30回	¥3,000×24回	¥8,000×12回
ボ¥17,200×5回	ボ¥17,800×4回	ボ¥19,200×2回

いま始まる、きみのテレコミュニケーション

ネットワーク時代のパソコン

EXPRESSION OF SENSIBILITY & COMMUNICATION

Super MZ



Model 20(MZ-2511・640KB3.5"MFD1基付) 標準価格 168,000円
Model 30(MZ-2521・640KB3.5"MFD2基付) 標準価格 198,000円

NEW

モデル30セット

CZ-2521(MZ-2500)	¥198,000
PC-TV351 15" 8 15 21 RGBTV	¥129,800

セット合計定価 ¥327,000

特価¥268,000

★本体をモデル20にした場合

特価¥245,000

秋葉原2号店

〈大好評〉

買い取り!下取り!

2Fには、中古・掘り出し物が多数あります。高価買取りもしていますので、ぜひ一度お立ち寄り下さい。

中古情報▶ ホンの一例

PC-8001mkII	¥39,000
FM-7	¥40,000
FM-77D1	¥89,800
FM-11BS	¥128,000

日本の秋、ワープロの秋、一人に一台の価格

新製品

キャノン PW-10E

約8000語の辞書を内蔵。文章をひらがなで入力、後から必要な部分だけを漢字に変換できるためスムーズな文章作成ができる。50音キー配列

定価¥49,800⬇
月々¥4,000×12回

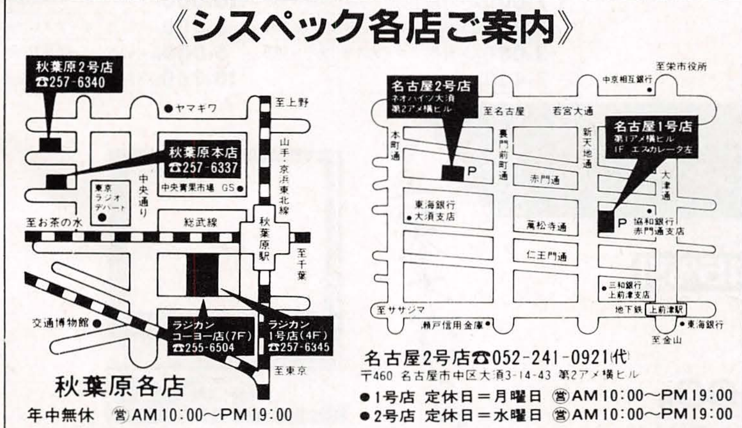
富士通 オアシスライトS

定価¥82,000
月々¥4,800×12回
ボ¥7,300×2回



文節変換、しかも「漢字辞書」機能で1文字ずつ探すこともできます。親指シフトキーボードに加え、「五十音配列マスク」で、始めての方でも簡単。日本語以外に4ヵ国語OK!

《シスペック各店ご案内》



年中無休　営AM10:00〜PM19:00

名古屋2号店☎052-241-0921(代)
〒460 名古屋市中区大須3-14-43 第2アメ横ビル
●1号店 定休日=月曜日 営AM10:00〜PM19:00
●2号店 定休日=水曜日 営AM10:00〜PM19:00

シスペック、プリンタ&FDDアラカルト〈今月の目玉〉

★プリンターにはケーブル&ペーパー(500枚)サービス!!
★FDDにはI/F or ケーブル&ディスケット(10枚)サービス!!

NEC PC-PR406(24ピン熱転写カラー漢字プリンタ)
定価¥99,800➡特**¥84,800**

EPSON SP-80+ROMカートリッジ(ドットプリンタ)
定価合計¥62,800➡特**¥52,800**

Logitec LFD-550II(5インチ2Dタイプ)
特**¥87,800**

EPSON TF-10(5インチ2Dタイプ)
特**¥85,000**

スター精密 TR-24(24ピン 熱転写 PC対応)
特**¥54,800**

●名古屋1号店　〒460 愛知県名古屋市中区大須3-30-86(第1アメ横ビル)　☎052-263-1629
●名古屋2号店　〒460 名古屋市中区大須3-14-43(第2アメ横ビル)　☎052-241-0921
●TONEシステムズ(通販部)　〒101 東京都千代田区外神田1-7-14　☎03-257-0281
●A.D.A.オフィス　〒101 東京都千代田区外神田1-8-11　☎03-257-6339

SYSTEM & SPACE of ELECTRONICS for COMMUNICATION

SYSPEC

お申し込み・お問い合わせはTONE(トーン)システムズへ!☎03-257-0281

業界一の安心サポート体制

IC WORLD ヨコヤマ



PCシリーズパソコン高価下取りコーナー

下取り	購入	下取り	購入	下取り	購入
PC-8001mkII＋26万8千円	→PC-9801VF2	PC-9801＋24万7千円（漢字ROM付）	→PC-9801Vm2	PC-8001mkII＋16万9千円	→PC-8801mkIISR30
PC-8001＋24万5千円	→PC-9801VF2	PC-8801mkII30＋22万2千円	→PC-9801Vm2	PC-8801＋14万9千円	→PC-8801mkIISR30
PC-9801＋20万5千円（漢字ROM付）	→PC-9801VF2	PC-8001mkII＋23万円	→PC-9801U2	PC-8801mkII30＋6万9千円	→PC-8801mkIISR30
PC-8801mkII30＋18万円	→PC-9801VF2	PC-8001＋20万円	→PC-9801U2	PC-6001mkII＋5万9千円	→PC-8001mkIISR
PC-8001mkII＋31万円	→PC-9801Vm2	PC-9801＋17万円（漢字ROM付）	→PC-9801U2	PC-8001mkII＋5万9千円	→PC-8001mkIISR
PC-8001＋28万7千円	→PC-9801Vm2	PC-8801mkII30＋14万円	→PC-9801U2		

PC98用増設RAMボード　●128KB特価**16,000**円　●256KB特価**24,000**円　●512KB特価**38,000**円

NEC PC-9801 VF2 VM2



VM2基本セット

プラン1103 23%引

PC-9801VM2	415,000円
4,050文字高解像度CRT	99,800円
定価合計	514,800円

特価398,000円

9,000円×36回	ボーナス27,200円×6回
7,000円×48回	ボーナス21,900円×8回
5,000円×60回	ボーナス22,700円×10回
7,600円×72回	ボーナスなし

VM2によるワープロ入門セット

プラン1104 21%引

PC-9801VM2	415,000
PC-KD852（4,050文字高解像度CRT）	99,800
PC-PR101L（24ドット漢字プリンター）	175,000
一太郎（ワープロソフト）	58,000
ブランクディスケット 2HD×10枚	24,000
定価合計	771,800

特価608,000円

9,000円×48回	ボーナス43,600円×8回
7,000円×60回	ボーナス38,500円×10回
4,000円×72回	ボーナス46,100円×12回
11,600円×72回	ボーナスなし

VF2基本セット

プラン1105 25%引

PC-9801VF2	348,000円
4,050文字高解像度CRT	99,800円
定価合計	447,800円

特価338,000円

7,000円×36回	ボーナス27,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス24,200円×8回
3,000円×60回	ボーナス26,700円×10回
7,400円×60回	ボーナスなし

VF2によるワープロ入門セット

プラン1106 21%引

PC-9801VF2	348,000
PC-KD852（4,050文字高解像度CRT）	99,800
PC-PR101L（24ドット漢字プリンター）	175,000
一太郎（ワープロソフト）	58,000
ブランクディスケット 2DD×10枚	22,000
定価合計	702,800

特価558,000円

10,000円×36回	ボーナス53,900円×6回
8,000円×48回	ボーナス41,600円×8回
6,000円×60回	ボーナス37,900円×10回
10,700円×72回	ボーナスなし

NEC PC-6601SR

時代がテレビとパソコンを合体した。



ミスターPC基本セット

プラン1116 47%引

PC-6601SR	155,000円
PC-TV151（15型カラーCRT、TV付）	94,800円
ブランクディスケット3.5″×10枚	13,000円
定価合計	262,800円

特価139,000円

8,000円×12回	ボーナス28,100円×2回
5,000円×24回	ボーナス10,300円×4回
3,000円×36回	ボーナス10,300円×6回
3,000円×60回	ボーナスなし

ミスターPC純正フルセット

プラン1117 45%引

PC-6601SR	155,000円
PC-TV151（15型カラーCRT、TV付）	94,800円
PC-PR401（80桁サーマルプリンター）	39,800円
ブランクディスケット 3.5″×10枚	13,000円
プリンターケーブル	6,000円
定価合計	308,600円

特価170,000円

5,000円×24回	ボーナス19,300円×4回
4,000円×30回	ボーナス16,900円×5回
3,000円×36回	ボーナス16,700円×6回
4,000円×48回	ボーナスなし

お客様の目的とご予算に合わせた数々のプランとお支払い方法で十分満足の

組み合わせ自由
本誌に掲載してある以外の
組み合わせも自由にできます。

各種お支払い方法
月々返済額、ボーナス返済額、頭金はお客様
のご予算によって自由に組み合わせができます。

初心者歓迎
始めてパソコンをご利用なさる方でも、
親切・ていねいにアドバイスさせて頂きます。

高額下取りサービス
高額下取り実施中！



お支払いは4ヶ月後からでもOK！
商品は今すぐ！お支払いは
4ヶ月後からでもOK！

アフターサービス万全
購入後のサポート体制万全

全国無料配送
日曜・祭日配達もOK！

超低金利クレジット
1回〜72回払いOK！

ヨコヤマは、みなさまに安心してお買物をしていただけるようにと考えます。
ほかでは真似のできない、価格とサービスでご奉仕いたします。

全国を完全サポートするヨコヤマ。
もちろん電話一本で即納。

藤沢	0466(43)1775	名古屋	052(581)4325
札幌	011(771)4971	大阪	06(362)5057
仙台	0222(67)5371	広島	082(295)6638
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03(563)2488	お問合せ	0466(43)1765
		FAX	0466(43)1265

即納



年中無休のパソコンショッピングお申込みは
AM9:00▶PM9:00

グラフィックが、サウンドが、一気に全開した。
NEC PC-8801mkIISR



モデル10による発展型パソコン入門セット
プラン1109 30%引

PC-8801mkII SR-10	168,000円
PC-KD251K(2,000文字、14型CRT)	59,800円
データーレコーダー	12,800円
定価合計	240,600円

特価 169,000円

8,000円×18回	ボーナス15,300円×3回
6,000円×24回	ボーナス13,000円×4回
3,000円×48回	ボーナス 9,100円×6回
3,700円×60回	ボーナスなし

モデル20基本セット
プラン1110 30%引

PC-8801mkII SR-20	213,000円
14型4,050文字 高解像度CRT	99,800円
定価合計	312,800円

特価 219,000円

7,000円×24回	ボーナス21,500円×4回
5,000円×36回	ボーナス14,700円×6回
3,000円×48回	ボーナス17,100円×8回
4,800円×60回	ボーナスなし

モデル30基本セット
プラン1111 29%引

PC-8801mkII SR-30	258,000円
PC-TV351(4,050文字、14型CRT)	129,000円
ブランクディスケット 2D×10枚	17,000円
定価合計	404,000円

特価 288,000円

6,000円×36回	ボーナス22,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス22,200円×8回
3,000円×60回	ボーナス20,100円×10回
6,300円×60回	ボーナスなし

モデル30純正基本セット
プラン1112 31%引

PC-8801mkII SR30	258,000円
PC-KD852(4,050文字、14型CRT)	99,800円
ブランクディスケット 2D×10枚	17,000円
定価合計	374,800円

特価 259,000円

9,000円×24回	ボーナス21,100円×4回
7,000円×36回	ボーナス10,800円×6回
5,000円×48回	ボーナス11,600円×8回
5,700円×60回	ボーナスなし

名機の血統。オールラウンドパソコン。
NEC PC-8001mkIISR

モデル30お買得ワープロセット
プラン1113 35%引

PC-8801mkII SR30	258,000円
PC-KD852(4,050文字、14型CRT)	99,800円
KX-P1091N(ナショナルドットプリンター)	62,800円
ユーカラ(ワープロソフト)	28,000円
プリンターケーブル	6,800円
ブランクディスケット 2D×10枚	17,000円
定価合計	472,400円

特価 309,000円

7,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス19,600円×8回
3,000円×60回	ボーナス22,900円×10回
6,800円×60回	ボーナスなし

PC-80経済派基本セット
プラン1115 39%引

PC-8001mkII SR	108,000円
14C-D30(2,000文字14型CRT・TV付)	89,800円
データーレコーダー	12,800円
定価合計	210,600円

特価 129,000円

8,000円×12回	ボーナス22,600円×2回
5,000円×24回	ボーナス 7,400円×4回
3,000円×36回	ボーナス 8,300円×6回
2,800円×60回	ボーナスなし



できるヨコヤマパソコンショッピング。掲載以外の商品もとり揃えております。まず、お問合せ下さい。

年中無休のパソコンショッピングお申込みは AM9:00▶PM9:00

全国を完全サポートするヨコヤマ。
もちろん電話一本で即納。

藤沢	0466(43)1775	名古屋	052(581)4325
札幌	011(771)4971	大阪	06(362)5057
仙台	0222(67)5371	広島	082(295)6638
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03(563)2488	お問合せ	0466(43)1765
		FAX	0466(43)1265



富士通 FM-77 L2 L4

▶どっちもなごブン ごいいきに



77L4基本セット

プラン1131 26%引

FM-77L4	238,000円
CU-14HI(4,050文字カラーCRT)	99,800円
定価合計	337,800円

特価249,000円

7,000円×24回	ボーナス30,200円×4回
5,000円×36回	ボーナス20,800円×6回
3,000円×48回	ボーナス21,900円×8回
5,400円×60回	ボーナス なし

77L4ワープロセット

プラン1132 26%引

FM-77L4	238,000円
CU-14HI(4,050文字14型CRT)	99,800円
KX-P109IN	62,800円
JET-FM+(ワープロソフト)	26,800円
プリンターケーブル	6,000円
定価合計	433,400円

特価319,000円

7,000円×36回	ボーナス25,900円×6回
5,000円×48回	ボーナス23,400円×8回
3,000円×60回	ボーナス26,100円×10回
7,300円×60回	ボーナスなし

77L2基本セット

プラン1133 25%引

FM-77L2	193,000円
PC-KD251K(2,000文字14型C RT)	59,800円
定価合計	252,800円

特価 189,000円

6,000円×24回	ボーナス18,800円×4回
4,000円×36回	ボーナス14,500円×6回
3,000円×48回	ボーナス12,300円×8回
4,100円×60回	ボーナス なし

77L2フルセット

プラン1134 26%引

FM-77L2	193,000円
PC-KD251K(2,000文字カラーCRT)	59,800円
KX-P109IN	62,800円
プリンターケーブル	6,000円
定価合計	321,600円

特価239,000円

8,000円×24回	ボーナス21,300円×4回
5,000円×36回	ボーナス18,700円×6回
3,000円×48回	ボーナス20,300円×8回
5,200円×60回	ボーナスなし

富士通 FM-NEW7

ハイコストパフォーマンスを実現した興奮パソコン。

▶先進の機能満載



限定50セット

NEW7入門基本セット

プラン1135 45%引

FM-NEW7	99,800円
MB27343(2,000文字カラーCRT)	67,800円
データレコーダー	12,800円
カラーケーブル	1,800円
定価合計	182,200円

特価99,800円

6,000円×12回	ボーナス18,700円×2回
3,000円×24回	ボーナス11,000円×4回
3,400円×36回	ボーナスなし

NEW7フルセット

プラン1136 41%引

FM-NEW7	99,800円
MB27343(2,000文字カラーCRT)	67,800円
KX-P109IN(ナショナルドットプリンター)	62,800円
FM音源カード	18,000円
プリンターケーブル	6,000円
データーレコーダー	12,800円
カラーケーブル	1,800円
定価合計	269,000円

特価 159,000円

8,000円×18回	ボーナス11,600円×2回
5,000円×24回	ボーナス16,100円×3回
3,000円×36回	ボーナス14,400円×6回
4,200円×48回	ボーナスなし

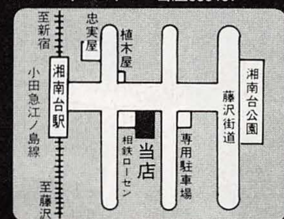
中古パソコン・周辺機器お買得コーナー

NEC PC-6001	12,000円より	富士通 FM-7	49,000円より	シャープ X-1C(ディスプレイ付)	99,000円より
NEC PC-6001mkII	32,000円より	富士通 FM-NEW7(新同)	55,000円より	シャープ X-1D(ディスプレイ付)	129,000円より
NEC PC-8001	19,800円より	富士通 FM-8	29,000円より	日立 MB-S1/10	60,000円より
NEC PC-8001mkII	29,800円より	富士通 FM-77D2(新同)	99,000円より	キヤノン CM-5(ワープロ)	128,000円より
NEC PC-8801	59,000円より	富士通 FM-77L2(新同)	115,000円より	シャープ WD-500(ワープロ)	129,000円より
NEC PC-8801mkII/10	89,000円より	富士通 FM-77L4(新同)	143,000円より	精工舎 GP-250	19,000円より
NEC PC-8801mkII/20	115,000円より	富士通 FM-11EX	129,000円より	精工舎 GP-550E	32,000円より
NEC PC-8801mkII/30	139,000円より	シャープ MZ-721	19,000円より	シリアルドットプリンター	25,000円より
NEC PC-9801	105,000円より	シャープ MZ-731	29,000円より	漢字プリンター	35,000円より
NEC PC-9801F2	198,000円より	シャープ MZ-80B	42,000円より	2,000文字カラーCRT	25,000円より
NEC PC-9801M2	238,000円より	シャープ MZ-2000	45,000円より	4,000文字カラーCRT	48,000円より
NEC PC-100モデル20	189,000円より	シャープ MZ-1500	48,000円より		
NEC PC-100モデル30	239,000円より	シャープ X-1(ディスプレイ付)	85,000円より		

※品切れの際は、ご容赦下さい。

ICワールド ヨコヤマ

神奈川県藤沢市湘南台1丁目10番地6号
振込銀行 横浜銀行 湘南台支店
ICワールド ヨコヤマ 当座000467



超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

☎03(797)1221



安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

全商品6ヶ月保証付

特選！中古パソコン4機種



PC-6001MKⅡ(本体)
¥84,800➡**¥28,000**



PC-8801(本体)
¥228,000➡**¥52,000**



PC-8801MKⅡモデル30(本体)
新品同様 ¥275,000➡**¥145,000**



PC-9801(本体)
¥298,000➡**¥95,000**

NEC

本体

PC-6001MKⅡ	¥84,800➡¥ **28,000**
PC-6601	¥143,000➡¥ **58,000**
PC-6601SR	¥155,000➡¥ **88,000**
PC-8001	¥168,000➡¥ **25,000**
PC-8001MKⅡ	¥123,000➡¥ **28,000**
PC-8201	¥138,000➡¥ **65,000**
PC-8801	¥228,000➡¥ **52,000**
PC-8801＋漢字ROM	¥266,000➡¥ **62,000**
PC-8801MKⅡ/20	¥225,000➡¥**115,000**
PC-8801MKⅡ/30	¥275,000➡¥**135,000**
PC-8801MKⅡ/30 新品同様	¥275,000➡¥**145,000**
PC-9801	¥298,000➡¥ **95,000**
PC-9801＋漢字ROM	¥338,000➡¥**107,000**
PC-9801F2	¥398,000➡¥**215,000**
PC-100モデル10 新品同様	¥398,000➡¥**125,000**
PC-100モデル30	¥558,000➡¥**185,000**
PC-100モデル30 新品同様	¥558,000➡¥**195,000**
N5231-01 新品同様	¥648,000➡¥**175,000**
N5235-11(インテリジェントキーボード)	¥160,000➡¥ **45,000**

ディスプレイ

PC-6041(12インチ2000字グリーン)	¥36,000➡¥ **12,000**
PC-6042(12インチ、800字カラー)	¥56,800➡¥ **25,000**
PC-60M43(14インチ、800字カラー)	¥65,800➡¥ **28,000**
PC-8049(12インチ、2000字カラー)	¥158,000➡¥ **35,000**
PC-8050N(12インチ、2000字グリーン)	¥29,800➡¥ **14,000**
PC-8052(14インチ、2000字カラー)	¥118,000➡¥ **35,000**
PC-8851(14インチ、4050字モノクロ)	¥58,800➡¥ **22,000**
PC-KD201(12インチ、800字カラー)	¥59,800➡¥ **28,000**
PC-KD351(14インチ、2000字カラー)	¥99,800➡¥ **35,000**
KD-551K(14インチ、4050字カラー)	¥99,800➡¥ **58,000**
PC-MD651(14インチ、2880字モノクロ)	¥59,800➡¥ **22,000**
PC-TV151(15インチ、2000字RGBTV)	¥94,800➡¥ **42,000**

フロッピーディスク

TEAC FD55B(8801MKⅡ用フロッピーディスク)	¥80,000➡¥ **35,000**
PC-6031	¥89,800➡¥ **38,000**
PC-8031	¥198,000➡¥ **35,000**
PC-8032 新品同様	¥178,000➡¥ **28,000**
PC-8032-1W 新品同様	¥178,000➡¥ **28,000**
PC-80S31	¥168,000➡¥ **75,000**
N5237-15A(増設用10MBハードディスク)	¥448,000➡¥**165,000**

プリンター

PC-6023(カラープロッタプリンタ)	¥79,800➡¥ **35,000**
PC-8822(漢字プリンタ)	¥234,000➡¥ **68,000**
PC-8824(ドットプリンター)	¥128,000➡¥ **48,000**
PC-8826(カラープロッタプリンタ)	¥148,000➡¥ **48,000**
PC-PR401(サーマルプリンタ)	¥39,800➡¥ **18,000**
PC-PR201(漢字プリンタ)	¥298,000➡¥**175,000**
N5233-20(漢字プリンタ)	¥470,000➡¥**128,000**
N5233-30(シリアルドットプリンタ)	¥470,000➡¥ **98,000**
N5233-40(漢字プリンタ)	¥540,000➡¥**148,000**

データレコーダ

PC-DR311(データレコーダ)	¥12,800➡¥ **6,500**
PC-DR321(データレコーダ)	¥19,800➡¥ **9,500**
PC-6082	¥19,800➡¥ **9,500**

その他

PC-6011(拡張ユニット)	¥19,800➡¥ **7,500**
PC-6051(タッチパネル)	¥19,800➡¥ **8,500**
PC-6053(ボイスシンセサイザー) 新品同様	¥14,800➡¥ **5,000**
PC-60M54(スーパーインポーズユニット)	¥39,800➡¥ **9,800**
PC-8012(I/Oユニット) 新品同様	¥84,000➡¥ **38,000**
PC-8012(I/Oユニット)	¥84,000➡¥ **33,000**
PC-8012-02(32KB・RAM)	¥43,000➡¥ **19,800**
PC-8012-03(音声ボード)	¥98,000➡¥ **28,000**
PC-8027-02(漢字ROM) 新品同様	¥30,000➡¥ **13,800**
PC-8033(I/Oポート) 新品同様	¥17,000➡¥ **9,000**
PC-8045(ライトペン) 新品同様	¥45,000➡¥ **22,000**
PC-8097(GP-IBインタフェースセット) 新品同様	¥56,000➡¥ **24,800**
PC-8001MKⅡ-01(漢字ROM)	¥32,000➡¥ **15,000**
PC-8201-06(増設RAM)	¥12,000➡¥ **6,500**
PC-8801-16(16ビットカード) 新品同様	¥85,000➡¥ **38,000**
PC-8821-02(第1水準漢字ROM) 新品同様	¥38,000➡¥ **18,000**
PC-8824-12(第2水準漢字ROM) 新品同様	¥96,000➡¥ **28,000**
PC-8875(パーソナルタブレット)	¥138,000➡¥ **48,000**
PR-201-02K(第2水準漢字ROM) 新品同様	¥30,000➡¥ **18,000**
PR-201-03(トラクタフィーダ) 新品同様	¥20,000➡¥ **12,600**
PR-101-03(トラクタフィーダ)	¥18,000➡¥ **9,000**
PC-9801-03(CMTインターフェースボード)	¥15,000➡¥ **6,500**
PC-9801-05(ODAインタフェースボード)	¥22,000➡¥ **8,800**
PC-9801-02L(増設RAMボード) 新品同様	¥40,000➡¥ **27,500**
PC-9801-12K(第2水準漢字ROM)	¥18,800➡¥ **7,800**
PC-9801-13(CMTインタフェースボード)	¥15,000➡¥ **7,200**
NK3699-161(PC-8822用トラクタフィーダ)	¥12,000➡¥ **6,000**
PC-9805(増設RAM)	¥30,000➡¥ **18,500**
PC-9807(N-BASIC ROM)	¥8,000➡¥ **3,500**
PC-9881-01(パワーアダプタ)	¥35,000➡¥ **17,000**
N5233-92(プッシュトラクタ) 新品同様	¥50,000➡¥ **25,000**
N5233-82(シートフィーダ) 新品同様	¥250,000➡¥ **85,000**

⬆上記の商品は在庫の一部です。いずれも限定品ですので今すぐお電話下さい。



C.B.クラブ制度

当社で商品をお買い上げの方全員に、C.B.クラブカードを**無料**でお送り致します。このカードをお持ちの方なら次の買い換え時や、付属品の購入時に**会員特別価格**でご購入になれます。

次のページも中古コーナーです➡

今月のお買得品



新品同様

PC-100モデル30
¥558,000➡**¥195,000**



PC-8001MKⅡ
¥123,000➡**¥28,000**

商品	定価	価格
N5233-91(ボトムガイド) 新品同様	¥20,000➡	¥9,800
N5233-96(ピントラクタ) 新品同様	¥15,000➡	¥6,000
N5231-52A(グラフィック付加機構)	¥80,000➡	¥22,000
N5231-53A(グラフィック付加機構)	¥140,000➡	¥38,000
N5231-54(科学演算付加機構) 新品同様	¥50,000➡	¥25,000
N5231-56(日本語付加機構/第1水準漢字ROM)	¥45,000➡	¥13,500
N5231-57(第2水準漢字ROM)	¥25,000➡	¥9,500
N5231-92(増設RAM) 新品同様	¥120,000➡	¥58,000
N5231-93(増設メモリ)	¥100,000➡	¥18,000
N5231-94(増設RAMキット) 新品同様	¥30,000➡	¥15,000
N5239-12A(DDXコミュニケーションケーブル)	¥19,000➡	¥6,500
N5239-13A(DDXコミュニケーションケーブル)	¥19,000➡	¥6,500
256K RAMボード(PC98用) 新品同様	¥39,800➡	¥25,000
PC-2071(ACアダプタ) 新品同様	¥2,000➡	¥1,000
PC-2093(PC-2001用CMTケーブル) 新品同様	¥1,700➡	¥800
PC-2094(プリンタケーブル) 新品同様	¥7,500➡	¥2,800
PC-2095(RS232Cケーブル) 新品同様	¥7,500➡	¥2,800
PC-6091(TVケーブル)	¥420➡	¥300
PC-6092(TV音声モニタケーブル)	¥420➡	¥300
PC-60M91(カラーCRTケーブル)	¥2,000➡	¥1,200
PC-8062(RS-232Cケーブル) 新品同様	¥18,700➡	¥8,500
PC-8062-01(ターミナル用ファームウェア) 新品同様	¥6,500➡	¥3,200
PC-8093(CMT用ケーブル)	¥840➡	¥500
PC-8094(プリンターケーブル)	¥4,950➡	¥2,800
PC-8096(GP-IBケーブル) 新品同様	¥8,000➡	¥3,800
PC-8098(フロッピーケーブル)	¥7,500➡	¥2,800
PC-8864-01(トランクケーブル50m) 新品同様	¥19,000➡	¥9,000
PC-8268-01(ニッカド電池) 新品同様	¥3,000➡	¥1,400
PC-8271-04(ACアダプタ) 新品同様	¥1,700➡	¥800
PC-8271-05(ACアダプタ) 新品同様	¥1,700➡	¥800
PC-8293(CMTケーブル)	¥840➡	¥500
PC-8294(プリンタケーブル)	¥5,000➡	¥3,000
PC-8821-01(インクリボン)	¥2,500➡	¥1,500
PC-8826-0B(カラーボールペン) 新品同様	¥3,500➡	¥1,700
PC-8826-1B(カラーボールペン) 新品同様	¥3,500➡	¥1,700
PC-8826-2B(カラーボールペン) 新品同様	¥3,500➡	¥1,700
PC-8826-4B(カラーボールペン) 新品同様	¥3,500➡	¥1,700
PC-8826-1F(カラーサインペン) 新品同様	¥2,800➡	¥1,300
PC-8826-2F(カラーサインペン) 新品同様	¥2,800➡	¥1,300
PC-8826-4F(カラーサインペン) 新品同様	¥2,800➡	¥1,300
PC-8864-03(リピータ) 新品同様	¥55,000➡	¥15,000

NEC

商品	定価	価格
PCS-6001R(N60拡張BASIC)	¥9,800➡	¥5,000
PCS-6150R(スペースコロニー)	¥7,500➡	¥3,800
PCS-6154R(テレビパレット)	¥6,800➡	¥3,800
PCS-6141R(ミュージックエディタ)	¥9,800➡	¥4,900
PCS-6142R(グラフジェネレータ)	¥6,800➡	¥3,400
PCS-6103(N60みんなで使おうBASIC)	¥2,500➡	¥1,200
PCS-006(PC8001用日本語文書発行プログラム)	¥48,000➡	¥9,000
N-CALC-PC(PC8001用表計算プログラム)	¥29,800➡	¥8,800
PCS-007(PC8001用日本語サポート)	¥18,800➡	¥9,000
PCS-008(PC8801MKⅡ用簡易日本語ワープロ)	¥38,000➡	¥14,000
PCS-105(PC8801用ファイルコンバータ)	¥18,000➡	¥6,000
PC-8834-1W(N88BASIC)	¥7,000➡	¥2,800
PS88-010(PC8801用手書き文書認識アプリケーション)	¥65,000➡	¥19,800
PS88-1001-SF(英文・カナワープロ/8インチ)	¥32,000➡	¥16,000
PS88-166-MF(ファイル転送ユーティリティ)	¥30,000➡	¥15,000
PC-9835-2W(N88DISK-BASIC)	¥7,000➡	¥3,500
PS98-101-SF(CPM-86Ver1.1/8インチ)	¥43,000➡	¥21,000
PS98-101-2W(CP/M-86Ver1.1)	¥42,000➡	¥21,000
PS98-111-HSF(MS-DOSVer1.25/8インチ)	¥45,000➡	¥22,000
PS98-111-H2W(MS-DOSVer1.25)	¥43,000➡	¥21,000
PS98-201-CMT(PC9801用N88 BASICコンバータ/カセット)	¥3,500➡	¥1,800
PS98-201-SF(PC9801用N88 BASICコンバータ/8インチ)	¥7,500➡	¥3,800
PS98-201-1W(PC9801用N88 BASICコンバータ)	¥6,500➡	¥3,200
PS98-201-2W(PC9801用N88 BASICコンバータ)	¥6,500➡	¥3,200
PS98-202-HSF(PR201対応・N88DISK-BASIC用ユーティリティ/8インチ)	¥4,000➡	¥2,000
PS98-202-H2W(PR201対応・N88DISK-BASIC用ユーティリティ/8インチ)	¥3,700➡	¥1,800
PS98-212-4W(N88MS-DOSファイルコンバータ)	¥13,000➡	¥6,500
PC-98H35-1W(N88DISK-BASIC86)	¥7,000➡	¥3,400
PC-98H35-2W(N88DISK-BASIC86)	¥7,000➡	¥3,400
PC-98H84(N88DISK-BASIC86/8インチ)	¥8,000➡	¥3,900
PC-98H85(K)(N88日本語BASIC86/8インチ)	¥23,000➡	¥9,800
PC-9834-2WA(DISK-BASIC86)	¥7,000➡	¥3,400
PC-9835-1W(N88-DISK-BASIC86)	¥7,000➡	¥3,400
PC-9834A(DISK-BASIC86)	¥7,000➡	¥3,400
PC-9884(DISK-BASIC86/8インチ)	¥8,000➡	¥3,900

上記の商品は在庫の一部です。いずれも限定品ですので今すぐお電話下さい。

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い!★

●コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
●どんな問い合わせにも親切に対応いたします。

▼本社注文デスク・買取りデスク
☎03(797)1221

コンピュータバンク
株式会社 パシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区渋谷2-10-14アルファビル8F
営業時間／AM9:30〜PM10:00 年中無休

全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。

全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。

高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。

代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。

クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。

日曜配達可 留守の多い方でも安心です。

高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。

ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

☎03(797)1221

超優良中古パソコンが電話一本で買える!! ☎03(797)1221



安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

全商品6ヶ月保証付

特選!中古パソコン4機種



新品同様
MZ-2200(本体)
¥128,000➡ ¥28,000



X-1Ck(本体+TVディスプレイ)
¥239,600➡ ¥104,000



X-1ターボモデル30
(本体+TVディスプレイ)
¥407,800➡ ¥265,000



FM-7(本体)
¥126,000➡ ¥49,800

SHARP

本体

PC-1251(ポケコン) 新品同様	¥29,800	➡ ¥12,800
PC-1500(ポケコン)	¥59,800	➡ ¥19,800
PC-1501(ポケコン)	¥64,800	➡ ¥22,800
MZ-721	¥89,800	➡ ¥18,000
MZ-1500	¥89,800	➡ ¥38,000
MZ-731	¥128,000	➡ ¥28,000
MZ-2000	¥265,000	➡ ¥33,000
MZ-2000(GRAM内蔵)	¥265,000	➡ ¥69,000
MZ-2200(本体) 新品同様	¥128,000	➡ ¥28,000
X-1(GRAM内蔵)	¥187,000	➡ ¥48,000
X-1C	¥119,800	➡ ¥48,000
X-1ターボモデル30(本体+TVディスプレイ) 新品同様	¥407,800	➡ ¥265,000
X-1ターボモデル40(本体+TVディスプレイ) 新品同様	¥366,000	➡ ¥258,000
X-1Ck(本体+TVディスプレイ) 新品同様	¥238,800	➡ ¥104,000
MZ-5521(ミニFD2ドライブ内蔵)	¥388,000	➡ ¥138,000

ディスプレイ

12M-13B(12インチ、2000字グリーン)	¥39,800	➡ ¥14,000
12M-212C(12インチ、2000字カラー)	¥99,800	➡ ¥32,000
12M-312C(12インチ、2000字カラー) 新品同様	¥89,800	➡ ¥33,000
14M-141C(14インチ、2000字カラー) 新品同様	¥69,800	➡ ¥32,000
20M-202C(20インチ、2000字カラー)	¥175,000	➡ ¥42,000
14M-132C(14インチ、4050字カラー)	¥118,000	➡ ¥55,000
MZ-1D11(12インチ、4050字カラー)	¥113,000	➡ ¥48,000
MZ-1D02(12インチ、2000字グリーン) 新品同様	¥49,800	➡ ¥14,000
MD-12P1(12インチ、4050字グリーン) 新品同様	¥39,800	➡ ¥28,000
CU-14F1(14インチ、2000字カラー) 新品同様	¥64,800	➡ ¥42,000
CU-14H1(14インチ、4050字カラー) 新品同様	¥99,800	➡ ¥65,000
CZ-801D(14インチ、2000字RGBTV) 新品同様	¥99,800	➡ ¥42,000
CZ-802D(14インチ、2000字RGBTV) 新品同様	¥128,000	➡ ¥45,000

フロッピー

MZ-80BF(インターフェース・DISC BASIC付)	¥236,000	➡ ¥75,000

プリンター

CE-125(プリンタ・マイクロカセット)	¥36,800	➡ ¥10,000
CE-150(カラーグラフィックプリンター)	¥49,800	➡ ¥11,000
CZ-81P(プロッタプリンター)	¥34,800	➡ ¥14,000
CZ-80PK(漢字プリンター)	¥123,800	➡ ¥58,000
CZ-800P(ドットプリンター)	¥142,800	➡ ¥62,000
MZ-1P01(プロッタプリンター) 新品同様	¥39,800	➡ ¥16,000
MZ-1P02(ドットプリンター) 新品同様	¥138,000	➡ ¥48,000
MZ-1P03(漢字プリンター)	¥540,000	➡ ¥178,000
MZ-1P06(漢字プリンター)	¥234,000	➡ ¥128,000
MZ-1P14(ドットプリンター)	¥54,800	➡ ¥28,000
MZ-80BP6(ドットプリンタ、インタフェース付)	¥172,000	➡ ¥56,000

その他

CZ-80DTS(デジタルテロッパー)	¥89,800	➡ ¥25,000
CE-152(データレコーダ)	¥19,800	➡ ¥9,000
CE-153(ソフトウェアボード)	¥30,000	➡ ¥9,000
CE-155(8KB RAM)	¥30,000	➡ ¥12,000
MZ-1T02(データレコーダ)	¥19,800	➡ ¥9,000
MZ-8BI01(ユニバーサルI/Oカード)	¥16,700	➡ ¥8,000
MZ-1K01(JISキーボード)	¥38,000	➡ ¥9,000
MZ-1R01(V RAM)	¥39,000	➡ ¥11,000
MZ-1R09(V RAM 96K)	¥35,000	➡ ¥9,000
MZ-1R11(増設RAM・256KB)	¥80,000	➡ ¥28,000
MZ-1X10(入力用マウス)	¥19,800	➡ ¥9,800
MZ-1C16(プリンタケーブル)	¥7,800	➡ ¥3,900
MZ-1U05(拡張ユニット)	¥12,000	➡ ¥5,500
MZ-8BG(MZ80用GRAM NO.1)	¥39,000	➡ ¥9,500
MZ-8BGK(MZ80用GRAM NO.2)	¥39,000	➡ ¥9,500
MZ-1S01(チルトスタンド)	¥12,000	➡ ¥5,000
MZ-1S05(チルトスタンド)	¥7,000	➡ ¥3,500

FUJITSU

FM-7(本体)	¥126,000	➡ ¥49,800
FM-New7(本体)	¥99,800	➡ ¥52,000
FM-New7(本体) 新品同様	¥99,800	➡ ¥59,800
FM-8(本体)	¥218,000	➡ ¥28,000
FM-8(本体+漢字ROM)	¥253,000	➡ ¥38,000
FM-11AD(本体/ミニFDIドライブ内蔵)	¥338,000	➡ ¥95,000
MB27301(14インチ、4050字カラーディスプレイ)	¥188,000	➡ ¥55,000
MB27303(12インチ、1500字カラーディスプレイ)	¥99,800	➡ ¥32,000
MB27605(シングルミニフロッピーディスク)	¥148,000	➡ ¥45,000
MB27631(3.5インチマイクロフロッピーディスク)	¥85,000	➡ ¥45,000
MB27407(熱転写プリンター)	¥79,800	➡ ¥38,000
MB27405(ドットプリンター)	¥89,000	➡ ¥32,000
MB27501(FMデータレコーダ)	¥12,800	➡ ¥6,500

上記の商品は在庫の一部です。いずれも限定品ですので今すぐお電話下さい。

C.B.サポート ホットライン

☎03(797)1226

当社でコンピュータをお買い上げいただいたお客様に万一、トラブルが発生した場合、このホットラインで親切に対応いたしますので安心です。

ムセン11.29オープン

プレオープン記念セール!!

●富士通 FM-NEW7〈セット〉

Aセット

FM-NEW7	¥99,800
NH-14DL	¥59,800
DR2	¥12,800
RGB-15M	(¥1,800) サービス
JC-15 (10本・¥5,500)	サービス
スタコラクラッシュ	(¥4,800) サービス

セット合計標準価格 ~~¥172,400~~
特別セット価格 **¥120,000**
☆クレジット例/頭金¥0 初回¥7,000 2回目以降¥5,800×23回

ベストセラー 機種。
周辺機器・ソフトも充実した不滅の名器。

Bセット

FM-NEW7	¥99,800
15C-D32	¥98,000
DR-2	¥12,800
RGB-15M	(¥1,800) サービス
JC-15 (10本・¥5,500)	サービス
スタコラクラッシュ	(¥4,800) サービス

セット合計標準価格 ~~¥210,600~~
特別セット価格 **¥130,000**
☆クレジット例/頭金¥0 初回¥7,200 2回目以降¥6,300×23回

クシ形フィルター採用の15インチカラーTV&RGBモニターを組み合わせた、省スペース・省エネ対応のセットです。

●NEC PC-8801MKIISR/30〈セット〉

PC-8801MKIISR/30 ¥258,000
4050文字カラーディスプレイ ¥99,800
14インチ0.39mmDPケーブル付
セット合計標準価格 ~~¥357,800~~
特別セット価格 **¥270,000**
☆クレジット例/頭金¥0 初回¥14,600 2回目以降¥13,100×23回

遊びも仕事もフルにこなせる、ハイテク時代のエリートです。
※このセットは、カラー8色表示になります。

●SHARP X1F〈セット〉

※このセットでは、スーパーインポーズ機能は使えません。

CZ-811C(データコーダ内蔵) ¥89,800
NH-14DL ¥59,800
ソフトパック (テープ版) "THE YOKOZUNA" ¥15,800
セット合計標準価格 ~~¥165,400~~
特別セット価格 **¥133,800**
☆クレジット例/頭金¥0 初回¥7,046 2回目以降¥6,500×23回

並じゃないぞ、このマシン。やたらと速いグラフィックス、もう感激!

●富士通 FM-77L2〈セット〉

FM-77L2 (専用カラーケーブル付) ¥193,000
2,000文字カラーディスプレイ NH-14DL ¥59,800
セット合計標準価格 ~~¥252,800~~
特別セット価格 **¥188,000**
☆クレジット例/頭金¥0 初回¥10,660 2回目以降¥9,100×23回

3.5インチ時代のホビーマシン。

●NEC PC-9801Vm2〈セット〉

PC-9801Vm2 ¥415,000
4050文字カラーディスプレイ ¥99,800
14インチ0.39mmDPケーブル付
セット合計標準価格 ~~¥514,800~~
特別セット価格 **¥438,000**
☆クレジット例/頭金¥0 初回¥22,560 2回目以降¥21,300×23回

できるビジネスマンの標準装備。
※このセットは、カラー8色表示になります。

●ナショナル プリンター

KX-P1091N ¥62,800
用紙500枚 プリンターケーブル サービス
標準価格 ~~¥62,800~~
特価 **¥49,800**
☆クレジット例/頭金¥0 初回¥5,280 2回目以降¥4,500×11回

スイッチひとつで3つの印字モード。120字/秒のハイスピード印字も可能。目的に応じて自由に選べます。

●EPSON 音響カプラ

CP-20
標準価格 ~~¥49,800~~

昔は飛脚、今は音響カプラ。データもナマモノです。

●The 葉書

標準価格 ~~¥38,000~~

年賀状・招待状の作成。個性豊かな貴方のオリジナル葉書が簡単に作れます。
対応プリンタも増えてさらに充実!
使用機種お問い合わせ下さい。

広告掲載以外の商品も多数取扱っておりますので、お気軽にお問合せ下さい。

お申し込みは
☎03-251-6393
マルゼンムセン通販部へ

●電話1本でOK!
●「商品先渡し・代金後払い」のマルゼンクレジットをご利用下さい。

ご購入金額の総額が30,000円以上の場合は頭金ナシのクレジットをご利用になれます。手続き簡単、ボーナス併用/一括払いもOK。

お支払いは
〈現金書留〉〒110 東京都台東区上野5-8-11 マルゼンムセン㈱通販部BM係
〈銀行振込〉第一勧業銀行神田駅前支店 当座 124307 丸善無線電機㈱

本店移転在庫一掃
マルゼンまるごと
HOWマッチ!
早いもの勝ち SALE
カラーテレビ・オーディオ・無線機・パソコン
……なにしろまるごと超特価で売りつくし。

大阪 名古屋店
プレオープン記念セール同時開催中!

昭和通り
テクノジョイ ECCSマルゼン (新本店ビル)
ワシントンホテル
秋葉原駅
現本店ビル
ラジオセンター店 (2F)
中央通り
万世ビル店 (1F)
神田川

いいものイッパイ! 日本全国マルゼンムセン!

東京秋葉原本店	☎03-255-4911	大阪日本橋店	☎06-641-0110
東京秋葉原ラジオ会館店	☎03-255-4386	名古屋第1アメ横ビル店	☎052-263-1626
東京秋葉原ラジオセンター店	☎03-255-8976	名古屋第2アメ横ビル店	☎052-263-6162
東京秋葉原万世橋店 第1フロア	☎03-255-6962	東京立川ターミナルビル店	☎0425-27-6211
東京秋葉原万世橋店 第2フロア	☎03-255-6963	茨城土浦ターミナルビル店	☎0298-22-7601

マルゼンムセン

データレコーダの経済性とフロッピーディスクの高性能を受けついだ、今 一番コンテンポラリーな記憶装置、クイックディスクドライブユニット。噂が噂を呼んでパソコンキッズの間では、もうすっかり有名になりました。なかでも、片面64KB(両面で128KB)のリード&ライトをわずか8秒間でやってのける俊敏さと、キーボード入力でオペレイトする簡単操作、そしてこの物価高の世の中で1枚450円で手に入るソフトの安さ、などなどは、既に常識になっているとか。でもQDには、これらハード/ソフト両面に亘るメリットの他にも御紹介したい素晴しい機能が星の数ほどあるのです。MSXのインターフェイスに内蔵されたQD-DOSが生み出した多彩な機能群———。一読すれば、QDが手頃な価格帯で一番デキる記憶装置であると、納得していただけると思うのです。

QD-DOSの採用で、デキること、こんなにたくさんあるのです。

●オートベリファイ
プログラムセーブ後のベリファイを自動化。カセットのようなわずらわしさがなくなり、正確なデータの保存が可能です。(フロッピーディスクのリトライ機能もついています。)

●自動スタート
ファイル名を"AUTO EXEC"としたプログラムは機械語、BASICにかかわらず電源ONのみで、即スタートさせることができます。(LOAD/RUNなどの操作は不要です。)

●画面セーブ
グラフィックを含めて、ディスプレイに表示した画像を、BSAVEコマンドのワンタッチ操作でセーブできます。しかも、画面セーブの範囲は、ほんの一部から画面全体に亘るまでセレクションは自在。画面の呼出しもBLOADコマンドにより、ワンタッチ操作で表示します。

●複数ファイルのセーブ&ファイルディレクトリー
QD上に記録された複数のファイルの中から特定ファイルを呼出す場合、①QDFILESコマンドによりファイル名一覧を画面上に表示。②目的のファイルの先頭にカーソルを移動。③ファンクションキーをワンプッシュ。このスリーステップの操作でどのプログラムも即スタートできます。

●カセットからQDへの自動転送
CASQDコマンドにより、カセットにセーブされているプログラムを、QDに自動転送できます。しかも、プログラム言語は、機械語でもBASICでもOK。大事な、大事なプログラムがそっくりそのまま、QDで使用できます。



●ファンクションキーの自動設定
QDをパソコンに接続するだけで、CALL RUN、CALL LOAD、CALL SAVEなど使用頻度の高いQD BASICコマンドがファンクションキーに自動設定。買ってつないだその日から、便利なQDの機能が自由に自在に楽しめます。

クイックディスクドライブユニットのその他の特長

●ワークエリアをインターフェイスで確保。
インターフェイスにワークエリア用のRAMを実装してあるため、コンピュータ本体内のRAMはユーザー用に開放されています。

●最大8台までのQDの増設が可能。
コンピュータのスロットを拡張すればQDを最大8台まで増設可能。ドライブ番号を指定することで指定したQDをアクセスします。

メディアの特長

●片面64KB、両面で128KBの充分な容量
●2.8インチのハードケースに封入
●直径わずか2.8インチ、重量12g。定型郵便でも郵送可能な超小型設計



MSX対応クイックディスクドライブ
QD QDM-01 MSX用
MSXはマイクロソフト社の商標です。

■お求めはお近くのパソコンショップ・量販店へ
発売元 関東電子株式会社
TEL(03)257-6221 (06)632-0207
※ダビングは専用機をご使用く下さい。
お問い合わせは下記まで。
株式会社植山 TEL(0255)25-9666
※当社では、クイックディスクのOEM受注も随時承っております。



各種エレクトロニクス用部品
ミツミパーツ
ミツミ電機株式会社
東京・大阪・ニューヨーク・シカゴ・デュッセルドルフ・香港・台湾・シンガポール・マレーシア・フィリピン・韓国・九州・松山・広島・福井・名古屋・長野・厚木・調布・栃木・矢板・水戸・山形・鶴岡・秋田

このクラスで、一番デキる優等生。
クイック ディスク
QD

全国にFLEX店が続々!!
高額下取りでパソコンが買い安く!!

中古マイコンがラインナップ!

★ワープロ・ファクシミリ・コピー・レジ中古販売開始

FLEXグループ
在庫1000台
クレジットOK!!

FLEX・OA・SYSTEM
ビジネスパソコンでOA化!!

FLEXが厳選した最新ビジネスソフトをデモンストレーションいたします。お気軽にご利用下さい。



- ●日本語ワードプロセッサー
  一太郎・OMWORD・松85 etc
- ●集計・表計算プログラム
  マルチプラン・MYDISK etc
- ●リレーショナルデータベース
  informix・R:BASE4000・dBASE II etc
- ●財務会計・顧客管理・販売管理他業務ソフト
  TOP財務会計・営業部長・THE CARD・AUTOCAD2 etc.

貴方のコンピューターを無料査定中!!



パソコン レンタル 取扱中

NEC人気商品セット特価開始!
- ●PC-9801V シリーズ
- ●PC-8801mkII SRシリーズ

価格はお問い合せ下さい。

〔中古在庫リスト〕

●PC-9801F2	~~398,000~~	238,000~	●X1Fモデル10セット(新古品)	~~179,600~~	134,800~
●PC-9801+漢字	~~338,000~~	98,000~	●X1Fモデル20セット(新古品)	~~229,600~~	169,800~
●PC-8801MKIIモデル30	~~278,000~~	148,000~	●JX4+プリンタセット	~~757,800~~	458,000~
●PC-8801+漢字	~~266,000~~	78,000~	●QC10II	~~555,000~~	178,000~
●PC-8001MKII	~~123,000~~	48,000~	●HC-88	~~298,000~~	178,000~
●PC-6601SRセット(新古品)	~~249,000~~	148,000~	●WD2000	~~798,000~~	439,000~
●PC-100モデル30セット	~~756,000~~	298,000~	●JW3	~~1,198,000~~	298,000~
●FM16π(288K)+BASIC ROM	~~295,000~~	206,000~	●NWP5N	~~398,000~~	258,000~
●FM-11EX+漢字	~~503,000~~	178,000~	●オアシスライト	~~220,000~~	118,000~
●FM-77L4(新古品)	~~238,000~~	168,000~	●カラーCRT各種		38,000~
●FM-new7	~~99,800~~	48,000~	●フロッピーディスク各種		68,000~
●FM-8	~~218,000~~	38,000~	●プリンタ各種		28,000~

ワープロも豊富に在庫!! らくらくクレジット1回~60回迄。

<新 品>		<下取品>	<差額>
PC9801M2	←	PC9801F2	+¥165,000
PC8801 MK2SR モデル30	←	PC8801+01	+¥160,000
PC6601SR	←	PC6001MKII	+¥ 99,800

FLEX推選CADシステム

NEC PC-9801 VM2	NEC PC-9801 VM2
NEC N5913(専用CRT)	NEC PCKD851(専用CRT)
ローランド DPX2000(XYプロッタ)	ローランド DXY-980(XYプロッタ)
NEC PC-9872(マウス)	NEC PC-9872(マウス)
オートディスク AUTOCAD 2(CADソフト)	三信電気株 CAD JELLY(CADソフト)
システム価格 ~~2,390,000円~~	システム価格 ~~1,129,000円~~
5年リース 47,600円/月々	5年リース 21,400円/月々

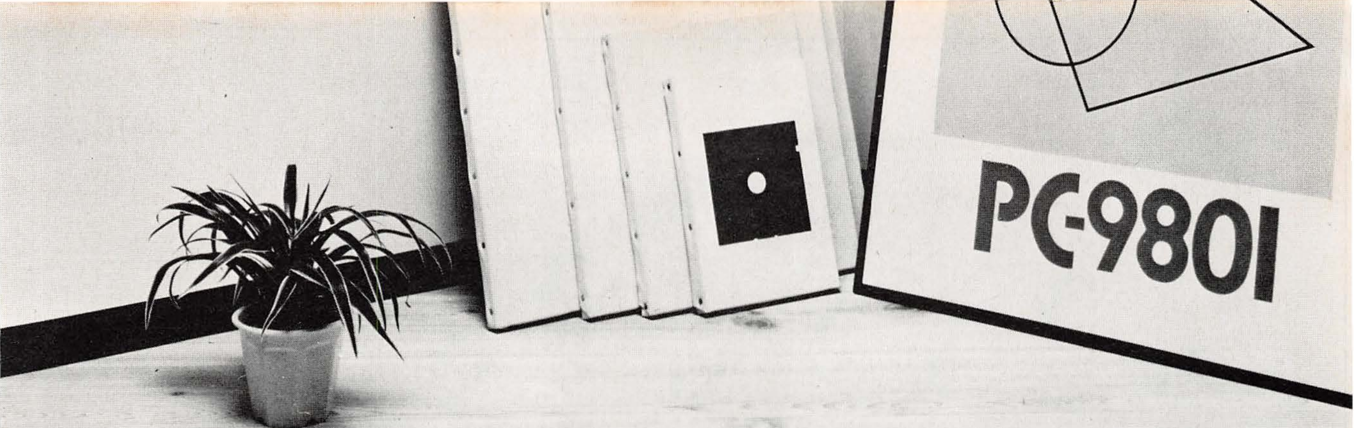
■代理店募集中

FLEXコムポートが全国続々!!

店舗	電話	住所
FLEX宇都宮店	0286-27-1756	宇都宮市今泉町1-2-5
FLEX OA市原店	0436-43-9117	市原市八幡1110番
FLEX小田原店	0465-35-5591	小田原市城山1-41 新幹線ビル2F
FLEX秋田店	0188-34-4987	秋田市中通4-17-12
FLEX長岡店	0258-36-9135	長岡市本町1-2-3
FLEX成田店	0476-92-0875	印幡郡富里日吉台2-19-15
FLEX大阪店	06-446-1591	〒550 大阪市西江戸堀1-12-3 山一ビル1F
FLEX尼崎店	06-416-4416	尼崎市七松町1-3-24
FLEX津 店	0592-27-3755 / 0592-24-1123	津市東丸内7-7
FLEX熊本店	096-366-6777	熊本市新屋敷1-5-12 プレザント新屋敷 1F
FLEX筑波学園店	0298-52-6434	新治郡桜村天久保3-16-25
FLEX盛岡店	0196-22-4661	盛岡市上田4-21-26
FLEX大分店	0975-32-0044	大分市中央町4-115
FLEX徳島店	0886-52-2123	徳島市一番町2-8
FLEX四日市店	0593-53-7503	四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F
FLEX仙台店	0222-24-0921	仙台市国分町3-9-6
FLEX富士店	0545-52-7625	富士市伝法3329-6-2

本社
FLEX JAPAN 青山
株式会社フレックス・ジャパン
〒107 東京都港区北青山3-3-13
年中無休 共和五番館2F
03-470-1401

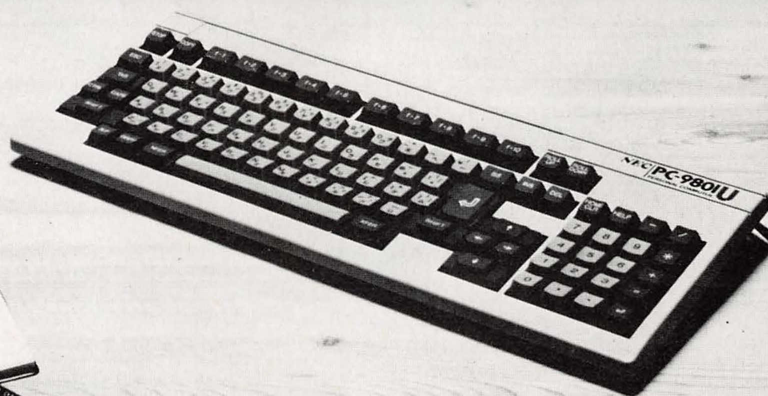


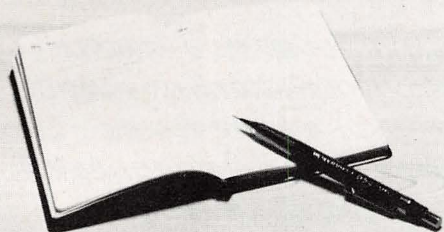


マクロアセンブラプログラム開発相談室

MS-DOS入門 第2弾！好評発売中！







PC-9801 シリーズ U・VF・VM対応 活用研究
MS-DOS入門 ――― ②

B5判／320ページ　定価1,800円(〒300)

なぜマクロアセンブラは難しいのか？その原因を探ってみましょう。
本書は、マクロアセンブラのマニュアルをバラバラに分解し、必要な予備知識が段階的に現われるように独自に再構成し、初心者の疑問点への解答を加味した入門書です。
さあ、本書とマニュアルを片手にマクロアセンブラに挑戦してはいかがでしょう。

第❶章　序：マクロアセンブラの使用を困難にしている2つの特性＋α
第❷章　単一オブジェクトのオペレーション
第❸章　SEGMENTとASSUMEの機能
第❹章　プロシージャーの活用―内部サブルーチンと外部サブルーチン
第❺章　ライブラリマネージャLIBのオペレーション
第❻章　マクロ命令の活用
第❼章　終章：マクロアセンブラ活用その他の相談室

電波新聞社出版販売部

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電話(03)445-6111(大代表)

おもしろソフト満載。

ソフトの宝庫　マイコンBASICマガジンDELUXE I〜VIIまで勢ぞろい。

マイコンBASICマガジン別冊「DELUXE(デラックス)」シリーズが，No.1からNo.7まで，ドーンと揃いました。バック・ナンバーを買おうと思ったのに，すでに売り切れてしまってガッカリという人も，「DELUXE」シリーズならお目あてのプログラムが載っています。各機種ごとの特徴やコマンド解説つきで，移植の勉強にも最適。ゲームを楽しみながらプログラミングも覚えちゃうという，内容のギッシリつまったデッカイ本です。

	DELUXE I	DELUXE II	DELUXE III	DELUXE IV	DELUXE V	DELUXE VI	DELUXE VII
APPLE II/IIc			★	★			
BMJr./LII2	★	★	★	★	★	★	★
BML III/MK5	★	★	★	★	★	★	★
コモドール64			★				
FM-7/77	★	★	★	★	★	★	★
FP-1000/1100		★	★	★	★	★	★
RX-78				★			
JR-100	★	★	★	★	★	★	★
JR-200		★	★	★	★	★	★
MSX				★	★	★	★
M5		★	★	★	★	★	★
MAXMACHINE			★	★	★	★	★
MZ-K/1200/700(1500)	★	★	★	★	★	★	★
MZ-80B/2000	★	★	★	★	★	★	★
MZ-2200				★	★	★	★
PASOPIA(T)/5	★	★	★	★	★	★	★
PASOPIA7				★	★	★	★
PC-6001	★	★	★	★	★	★	★
PC-6001mkII/6601				★	★	★	★
PC-8001	★	★	★	★	★	★	★
PC-8001mkII				★	★	★	★
PC-8801/mkII			★	★	★	★	★
PC-9801/E/F			★	★	★	★	★
ぴゅう太		★	★	★	★	★	★
SC-3000				★	★	★	★
SMC-70/777		★	★	★	★	★	★
VIC-1001	★	★	★	★	★		
X1/C/D/(ターボ)		★	★	★	★	★	★
ZX-81	★	★	★				
HC-20		★	★	★			
JR-800			★	★			
PC-8201			★	★			
FX-702P	★	★	★	★			
PASOPIAmini			★	★			
PB-100			★	★	★	★	★
PC-1211	★	★	★	★			
PC-1245					★	★	★
PC-1500	★	★	★	★	★	★	★
PC-2001			★	★			
ファミリーコンピュータ/C1						★	★
S1						★	★

ゲームを楽しみたい君、移植の勉強やってる君、ベーマガ編集部㊟の本です。


DELUXE I（定価1,300円 送料300円）
21機種160本のパソコン・ソフト満載


DELUXE IV（定価1,500円 送料350円）
52機種278本のパソコン・ソフト満載


DELUXE II（定価1,400円 送料300円）
29機種169本のパソコン・ソフト満載


DELUXE V（定価1,500円 送料350円）
43機種231本のパソコン・ソフト満載


DELUXE III（定価1,400円 送料350円）
41機種221本のパソコン・ソフト満載


DELUXE VI（定価1,500円 送料350円）
43機種245本のパソコン・ソフト満載

※通信販売―電波新聞社の出版販売部へ，直接送金して注文することもできます。この場合は，送料がかかります。「DELUXE」は1冊300(350)円，2冊400円，3冊500円，4冊500円となっています。注文は，現金書留か本誌の中にとじ込まれている振替用紙を利用してください。振替を利用すると，送金手数料は不要になります。

この注文書を切りとってお近くの本屋さんから注文してください

注文書

帖合書店名

書名	発売元
部	㈱電波新聞社

注文日　月　日

注文者住所氏名

通信販売 ジャスコ CVA秋葉原

COMPUTER VISUAL & AUDIO

1. 全国無料配達
2. 代金引換システム
3. 頭金なしで商品先どり
4. 完全保証
5. 日・祭日も営業

※初回支払は端数がプラスされます。

NEC PC-8801mkIISR



PC-8801mkIISR model30(本体)(ミニフロッピーディスクドライブ2台実装)	258,000円
PC-KD852(ディスプレイ)	99,800円
合計標準価格	~~357,800円~~

●48回均等支払例 月々 6,700円

富士通 FM-NEW7



MB2595(本体)	99,800円
MB27343(14インチカラーCRT)	67,800円
MB26512(カラーCRTケーブル)	1,800円
MB27501(データレコーダ)	12,800円
合計標準価格	~~182,200円~~

●48回均等支払例 月々 3,500円

SHARP パソコンテレビ X1F



CZ-812C(本体・モデル)	139,800円
CZ-811D	89,800円
合計標準価格	~~229,600円~~

●48回均等支払例 月々 5,000円

NEC PC-6601SR

PC6601SR	155,000円
PC-TV151	94,800円
合計標準価格	~~249,800円~~

●20回支払(ボーナス併用)例 月々6,900円 ㊟3万×3回
●48回均等支払例 月々5,400円

富士通 FM-77L2

MB25255	193,000円
MB27343	67,800円
合計標準価格	~~260,800円~~

●20回支払(ボーナス併用)例 月々7,400円㊟3万×3回
●48回均等支払例 月々5,600円

SHARP X1turbo

CZ-852C(本体・モデル30)	278,000円
CZ-850D	129,800円
合計標準価格	~~407,800円~~

限定5台 ズバリ 285,000円

NEC PC-6001mkIISR

PC6001mkIISR	89,800円
PC-KD252	67,800円
合計標準価格	~~157,600円~~

●20回支払(ボーナス併用)例 月々4,100円 ㊟2万×3回
●48回均等支払例 月々3,300円

ワードプロセッサー

メーカー名	型番	標準価格	均等支払例
NEC	NWP-5N	~~398,000円~~	8,000円×48回
富士通	オアシスライトS	~~82,000円~~	4,000円×20回
ソニー	HW-30	~~98,000円~~	4,700円×20回
東芝	RUPO	~~99,800円~~	4,800円×20回
カシオ	HW-100	~~59,800円~~	3,100円×18回
ブラザー	NP-300+F-200	~~188,000円~~	5,400円×36回
リコー	マイリポート10	~~98,000円~~	6,000円×15回

HW-30



JW-R10 RUPO



MSX

National FS-4000



定価~~106,000円~~

●30回均等支払例 月々3,300円

YAMAHA YIS604/128

ホームパーソナルコンピュータ



定価~~99,800円~~

●20回均等支払例 月々4,900円

■本体

メーカー名	型番	標準価格	均等支払例
カシオ	PV-16	~~29,800円~~	8,500円×3回
キャノン	V-8	~~39,800円~~	3,400円×10回
ナショナル	CF-1200	~~43,800円~~	4,100円×10回
ソニー	HB-101	~~46,800円~~	4,300円×10回
三洋	MPC-6	~~55,800円~~	3,400円×15回
ナショナル	CF-2700	~~59,800円~~	3,700円×15回
ソニー	HB-201	~~59,800円~~	3,700円×15回
ヤマハ	Y1S-503II	~~59,800円~~	3,800円×15回
日立	MB-H2	~~79,800円~~	4,800円×15回
ナショナル	CF-3000	~~79,800円~~	5,000円×15回
ビクター	HC-7	~~84,800円~~	4,000円×20回
パイオニア	PX-7	~~89,800円~~	4,300円×20回
ソニー	HB-701FD	~~148,000円~~	7,200円×20回
ナショナル	CF-3300	~~148,000円~~	7,200円×20回

ワープロシステム 東芝HX-21

HX-21(本体)	79,800円
HX-M200(漢字ROMカートリッジ)	29,800円
HX-P550(ドットプリンタ)	84,800円
HX-P501(プリンタケーブル)	5,000円
HX-C800(データレコーダ)	12,800円
HX-T300(アンテナ切換器)	1,500円
合計標準価格	213,700円

●48回均等支払例：月々4,900円

word processing system 503WII

ホームパーソナルコンピュータ YAMAHA YIS503II

Y1S503II	59,800円
SKW-01(漢字ワープロユニット)	39,800円
PN-01(熱転写プリンタ)	89,800円
CB-01(ケーブル)	5,000円

・48回均等月々4,200円　合計 194,400円

■フロッピーディスク

50枚以上は送料無料

メーカー名：マクセル、フジ、メモレックス、IBM、TDK、DATALIFE、コニカ、コスモ、PUREFLEX

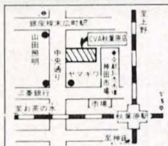
CVA特価(10枚組み)

MD-2D	2,500円〜4,800円
MD-2DD	3,900円〜7,500円
3.5インチ	6,500円より
MD-2HD	6,900円〜9,500円
FD-256D	4,800円〜8,800円

パソコンのことならハードからソフトまで、何でも揃う。

CVA秋葉原店

●営業時間／10:00AM〜7:00PM
〒101 東京都千代田区外神田4-4-2
●OAサプライセンター設置 TEL03(258)3711



通信販売のお申込み方法

ハガキ又は電話で注文機種名、住所、氏名、年令、電話番号をお申し出下さい。手続き書類をお送りします。月々のお支払はご自身の銀行口座から自動引落です。(20歳未満の方は保証人が必要です。)掲載以外の商品、現金払い等については問い合せ下さい。現金払いの場合、注文機種名、住所、氏名、年令、電話番号を明記の上、現金書留または銀行振込でお願い致します。銀行振込の場合は電話又はハガキで商品名をご連絡下さい。
振込先銀行口座＝三菱銀行 秋葉原支店 普通No.4693739

通信販売のお申し込みは今すぐお電話で
東京03(258)3710(代)

●受付時間
10:00AM〜7:00PM

BM特選プログラムコーナー

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，"CHECKER FLAG"というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr. Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を 400字づめの原稿用紙３枚～５枚くらいにまとめてください。説明には①内容②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ（変数表や，フローチャートはかならず付けてください)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（例N88ＳＲベーシック)，ページ等Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムは，できるだけテープにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，２～３回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

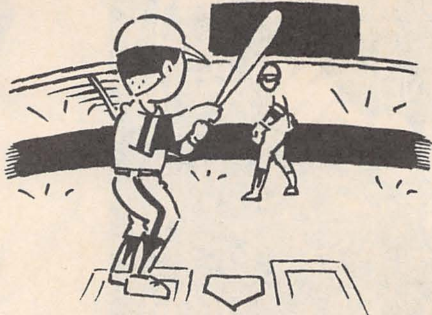
掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

ベーシックマスターJr./LII2用

ピン球野球

杉本　和彦



内　容

「ピン球野球」とは，小学校のころはやった，ピンポン球を使った野球のことです。守備はピッチャーだけ。まさに「バッターとピッチャーの一騎打ち」です。

打球を，ピッチャーがとれず，ピッチャー・マウンドを越えればヒット。ピッチャー・マウンドを越えるまえにファール・ラインからでるとファールとなります。

ゲーム方法

タイトルがでてSキーを押し，つぎの順で入力してください。

①先攻のチーム名（1文字），ピッチャー名（Cを入力するとパソコンが相手です）

②後攻の入力（先攻の場合と同様に入力）

記号は「T」が合計，「H」はヒット，「R」は塁打，「E」はエラーです。

ピッチャーはストレート，カーブ，シュートを投げられますが，カーブとシュートはボールになります。

打球について

打球の高さは■□○□◯の5種類にわかれ，球が大きいほど打球は高く飛んでいきます。

ピッチャーのとれる打球は■□の2種類だけで，あとはヒットになります。しかし，とれる打球をとらないとエラーです。

ヒットの種類もピッチャー・マウンドを越える瞬間の打球の高さによってつぎのように決まります。

■□　一塁打
○　二塁打
□　三塁打
◯　本塁打

キー操作

Qがシュート，Aがストレート，Zがカーブで，ピッチャーの移動はDが上，Xが下です。スイングは]キー，ピッチャー交替はSキーです。

おわりに

ラッキー・イニングス（7回）になると「ラッキー7」と表示され，花火があがります。

「B」（阪急ブレーブス）チームが勝ったときだけ「阪急応援歌」がながれます（ぼくは阪急ファンです）。

編集部からのおねがい

ベーシックマスターJr.のユーザー諸君，今月もプログラム投稿どうもありがとう！

近ごろ，ベーシックマスターJr.の投稿本数が減少ぎみで，苦労しています。編集部ではユニークなアイデアを重視していますので，「おっ！」と思うような作品を期待しています。Jr.ではキャラクター表示などがむずかしいと思いますが，短いプログラムでもアイデアがよければ採用していきます。

キミのアイデアをプログラミングして，どしどし送ってください。

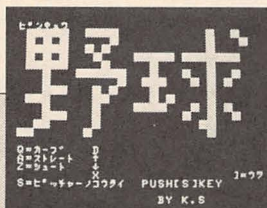
CHECKER FLAG

編：んーと，けっこう長いプログラムですね。

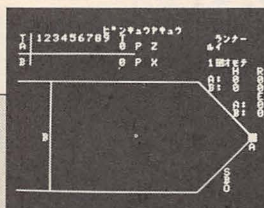
Dr.D：む，むむむむ？　こ，これは…長い以前の問題じゃねー。見たまえ，すべての代入文にLETステートメントを使用しておる。杉本君，ごくろうじゃったがLETはすべて省略可能なのじゃ。したがって読者がこれを打ち込むときはLETだけとばして打ってよいのだよ。

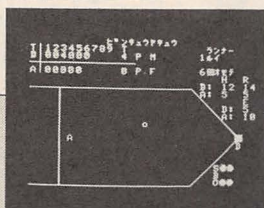
編：こんなコマンドがあったんですね。知りませんでした。

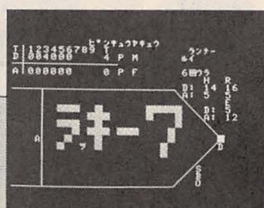
Dr.D：どのBASICでもLET文はついておる。ただ，一番多く使うため，どれも省略可能なので，わしらはすっかり存在を忘れとっただけなのだ。



《写真1》ピン球野球のタイトル画面。Sキーでスタート


《写真2》投球です。ボールか，ストライクか!?


《写真3》打ちました！ピッチャーはすばやく落下点へ

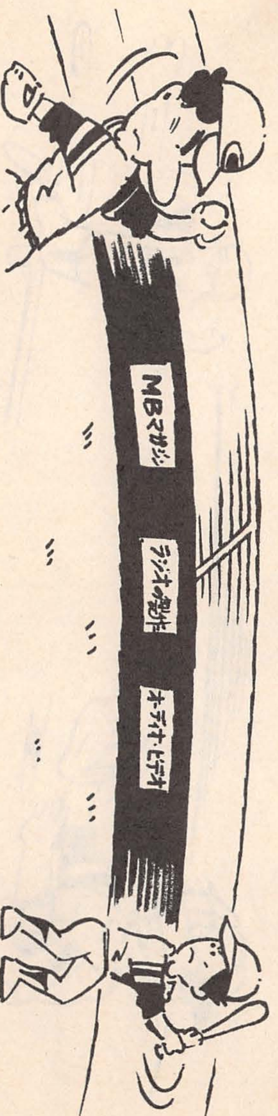


《写真4》7回，ラッキー7の表示。花火もあがります

《OVER FLOW》OFはキミと編集部のコミュニケーション・コーナー。おかしなできごと身近な話題をこのコーナーまで送ってみませんか？今月もたくさんのハガキをいただきました。ただし出演料はありませんよ。

ピン球野球のプログラム・リスト

```
10 RANDOMIZE :DIM R(4),Z$(2),R1(2),R2(2),E(2)
20 GOSUB 2410
30 LET R1(1)=0:LET R1(2)=0:LET R2(1)=0:LET R2(2)=0:LET E(1)=0:LET E(2)=0
40 CLEAR
50 INPUT "ｾﾝｺｳ",S$,"ﾋﾟｯﾁｬｰ",P$,"[C]/[ANY]KEY",Z$(1)
60 INPUT "ｺｳｺｳ",K$,"ﾋﾟｯﾁｬｰ",P1$,"[C]/[ANY]KEY",Z$(2)
70 GOSUB 1210
80 LET T=0:LET T1=0:CLEAR
90 LET CURSOR=10,0:PRINT "ﾋﾟﾝｷｭｳﾔｷｭｳ"
100 LET CURSOR=0,3:FOR I=0 TO 13:PRINT CHR$($85);:NEXT I
110 LET CURSOR=1,1:PRINT CHR$($86,$A,8,$86,$A,8,$80,$A,8,$86)
120 LET CURSOR=0,1:PRINT "T":LET CURSOR=2,1:FOR I=1 TO 9:PRINT CHR$($30+I);:NE
XT I
130 LET CURSOR=12,1:PRINT "T                ﾗﾝﾅｰ"
140 LET CURSOR=0,2:PRINT S$;TAB(64);K$
150 LET CURSOR=14,2:PRINT "P ";P$:LET CURSOR=14,4:PRINT "P ";P1$
160 FOR I=0 TO 21:LET CURSOR=0+I,6:PRINT CHR$($F9):LET CURSOR=0+I,20:PRINT CHR
$($F6):NEXT I
170 FOR I=1 TO 6:LET CURSOR=21+I,6+I:PRINT CHR$($FD):LET CURSOR=21+I,20-I:PRIN
T CHR$($FC):NEXT I
180 FOR I=1 TO 13:LET CURSOR=4,6+I:PRINT CHR$($F0):NEXT I
190 LET CURSOR=28,13:PRINT CHR$($60)
200 LET CURSOR=3,13:PRINT K$:LET CURSOR=28,14:PRINT S$
210 LET CURSOR=25,17:PRINT "S":LET CURSOR=25,18:PRINT "B":LET CURSOR=25,19:PRI
NT "O"
220 LET CURSOR=26,5:PRINT "H  R":LET CURSOR=23,6:PRINT S$;":";TAB(32);K$;":"
230 LET CURSOR=29,8:PRINT "E":LET CURSOR=26,9:PRINT S$;":";E(1);TAB(32);K$;":"
;E(2)
240 LET T9=0:LET S1=0:LET B=0:LET O=0:LET KO=1:LET N=1
250 FOR I=1 TO 4:LET R(I)=0:NEXT I
260 LET S3=0:LET C=0:GOSUB 910
270 LET CURSOR=25,6:PRINT R1(1):LET CURSOR=25,7:PRINT R1(2):LET CURSOR=28,6:PR
INT R2(1):LET CURSOR=28,7:PRINT R2(2)
280 LET CURSOR=11,2:PRINT T:LET CURSOR=11,4:PRINT T1:IF INKEY$="Q" THEN LET S=
-1:GOTO 350
290 IF KO=9 THEN IF N=2 THEN IF T<T1 THEN GOTO 1010
300 IF INKEY$="A" THEN LET S=0:GOTO 350
310 IF INKEY$="Z" THEN LET S=1:GOTO 350
320 IF INKEY$="S" THEN GOSUB 1230
330 IF Z$(3-N)="C" THEN GOTO 2670
340 GOTO 260
350 LET B1=INT(RND(8))+1:LET B2=0:LET X=5
360 LET X=X+1
370 IF X=28 THEN LET CURSOR=27,13:PRINT " ":GOTO 440
380 IF B2=0 THEN IF Z$(N)="C" THEN GOSUB 2760
390 IF Z$(N)="C" THEN IF B1=1 THEN IF B2=1 THEN FOR I=1 TO 20:NEXT I
400 LET CURSOR=X-1,13:PRINT " °":IF C=0 THEN IF INKEY$="]" THEN LET C=1:GOSUB
1350
410 GOSUB 1350
420 LET CURSOR=X,13:LET A$=CURSOR$:IF A$<>"°" THEN IF A$<>" " THEN GOTO 1420
430 GOTO 360
440 LET Y=13:LET CURSOR=X,13:PRINT "°"
450 LET X1=X:LET Y1=Y:LET Y=Y+S:LET X=X+1
460 LET CURSOR=X1,Y1:PRINT " "
470 LET CURSOR=X,Y:PRINT "°"
480 IF C=0 THEN IF INKEY$="]" THEN LET C=1:GOSUB 1350
490 GOSUB 1350
500 LET CURSOR=X,Y:LET A$=CURSOR$:IF A$<>"°" THEN GOTO 1420
510 IF X=30 THEN GOTO 530
520 GOTO 450
530 LET CURSOR=30,Y:PRINT " ":LET CURSOR=27,13:PRINT " "
540 GOSUB 760
550 IF S3=1 THEN LET S=0
560 IF S=0 THEN LET S1=S1+1:LET CURSOR=25+S1,17:PRINT CHR$($95):MUSIC O2P5Uｼ
570 IF S<>0 THEN LET B=B+1:LET CURSOR=25+B,18:PRINT CHR$($95):MUSIC P5O2ｿ
580 IF S1=3 THEN LET O=O+1:LET CURSOR=25+O,19:PRINT CHR$($95):MUSIC P5O2Dﾄ:LET
 S1=0:GOSUB 790
590 IF B=4 THEN MUSIC P5O2ﾄ:GOSUB 790
600 IF O=3 THEN GOTO 620
610 LET CURSOR=28,13:PRINT CHR$($60):MUSIC R:GOTO 260
620 FOR I=1 TO 4:LET R(I)=0:NEXT I:REM CHANGE
630 LET CURSOR=26,19:PRINT "   ":LET O=0
640 LET CURSOR=7,5:PRINT "CHANGE":MUSIC P1O2ﾄﾚﾐﾌｿﾗｼP5Uﾄ R:LET CURSOR=7,5:PRINT
"      "
650 LET N=3-N
660 IF N=2 THEN LET CURSOR=3,13:PRINT S$:LET CURSOR=28,14:PRINT K$
670 IF N=1 THEN LET CURSOR=3,13:PRINT K$:LET CURSOR=28,14:PRINT S$
680 LET CURSOR=28,13:PRINT CHR$($60)
690 LET S1=0:LET O=0:LET B=0
700 LET CURSOR=1+KO,(3-N)*2:PRINT CHR$($30+T9):LET T9=0
710 IF N=1 THEN LET KO=KO+1
720 IF KO=10 THEN GOTO 1010
730 IF KO=9 THEN IF N=2 THEN IF T<T1 THEN GOTO 1010
740 IF KO=7 THEN IF N=1 THEN GOSUB 2810
750 GOTO 260
760 IF N=2 THEN LET CURSOR=3,13:PRINT S$:LET CURSOR=28,14:PRINT K$
770 IF N=1 THEN LET CURSOR=3,13:PRINT K$:LET CURSOR=28,14:PRINT S$
780 RETURN
790 LET S1=0:LET B1=B:LET B=0:LET CURSOR=26,17:PRINT "   ";TAB(32);"   "
800 IF B1=4 THEN LET B=0:GOSUB 820
810 RETURN
820 REM ｼﾝﾙｲ
830 FOR I=3 TO 1 STEP -1
840 LET R(I+1)=R(I)
850 NEXT I:LET R(1)=1
860 IF R(4)=1 THEN LET T9=T9+1
870 LET CURSOR=1+KO,N*2:PRINT CHR$($30+T9)
880 IF N=2 THEN IF R(4)=1 THEN LET T1=T1+1
890 IF N=1 THEN IF R(4)=1 THEN LET T=T+1
900 RETURN
910 LET CURSOR=23,2:PRINT "       ":LET CURSOR=23,2
920 FOR I=1 TO 3
930 IF R(I)=1 THEN PRINT CHR$($30+I);
940 NEXT I
950 PRINT "ﾙｲ"
960 LET CURSOR=22,4:PRINT KO;CHR$($ED);
970 IF N=1 THEN PRINT "ｵﾓﾃ"
980 IF N=2 THEN PRINT "ｳﾗ "
990 LET CURSOR=28,9:PRINT E(1):LET CURSOR=28,10:PRINT E(2)
1000 RETURN
1010 MUSIC Q0:REM ｼｱｲｼｭｳﾘｮｳ
1020 LET CURSOR=9,10:PRINT T:LET CURSOR=12,10:PRINT T1:LET CURSOR=9,10:PRINT S$
:LET CURSOR=15,10:PRINT K$:LET CURSOR=12,10:PRINT "-"
1030 IF T>T1 THEN LET K9$=S$:GOTO 1060
1040 IF T1>T THEN LET K9$=K$:GOTO 1060
1050 GOTO 1140
1060 FOR I=10 TO 14:LET CURSOR=I,11:PRINT CHR$($93):LET CURSOR=I,13:PRINT CHR$(
$91):NEXT I
1070 LET CURSOR=9,11:PRINT CHR$($8F):LET CURSOR=15,11:PRINT CHR$($8E)
1080 LET CURSOR=9,13:PRINT CHR$($8C):LET CURSOR=15,13:PRINT CHR$($8D)
1090 LET CURSOR=9,12:PRINT CHR$($92):LET CURSOR=15,12:PRINT CHR$($90)
1100 LET CURSOR=10,12:PRINT K9$;":WIN"
1110 IF K9$="B" THEN GOSUB 1170
1120 MUSIC P1UﾗRP1UﾗUﾗP5Uｼ
1130 GOTO 1150
1140 LET CURSOR=12,12:PRINT CHR$($E1)
1150 IF INKEY$<>" " THEN GOTO 1150
1160 GOTO 20
1170 MUSIC P6ﾗP3ｿP5ﾌDｼP3ﾄP5ﾄP3ﾚP7ﾄP6UﾄP3ｼP5ﾗﾌP6ｼP3ﾗP5ｿR
1180 MUSIC P6ﾗP3ｼP5UﾄﾗP3UﾚP5UﾚP3UﾄP7ｼP6ﾗP3ﾌP5ｼﾗP7ｿP5ﾌR
1190 MUSIC ﾚ#ﾄﾚﾐﾌｿﾌﾚP6ﾄP3ﾄP5ｼﾗｿﾗP7ｿ
1200 MUSIC P3ﾗP5ﾗP3ｼUﾄRP5ﾌP6UﾚP3UﾚP7UﾄP6ｼP3ﾗｿﾗP5ｼP7UﾄP5ﾌR
1210 MUSIC P5ﾌﾄﾗﾌP7UﾚP3UﾄRP5UﾚP7UﾄP3ｼﾗP5ｿP7UﾄP5ﾌR
1220 RETURN
1230 REM ﾘﾘｰﾌ
1240 LET CURSOR=7,5:PRINT "RELIEF"
1250 MUSIC P0ｿﾌﾐﾚﾄ
1260 LET CURSOR=9,12
1270 INPUT A$
1280 IF N=1 THEN LET P1$=A$
1290 IF N=2 THEN LET P$=A$
1300 LET CURSOR=7,5:PRINT "      "
1310 LET CURSOR=9,12:PRINT "          "
1320 LET CURSOR=16,2:PRINT "          ":LET CURSOR=16,4:PRINT "          "
1330 LET CURSOR=16,2:PRINT P$:LET CURSOR=16,4:PRINT P1$
1340 RETURN
1350 REM ﾊﾞｯﾃｨﾝｸﾞ
1360 ON C GOTO 1380,1390,1400,1410
1370 RETURN
1380 LET C=C+1:LET CURSOR=29,13:PRINT CHR$($FC):RETURN
1390 LET CURSOR=29,13:PRINT " ":LET C=C+1:LET CURSOR=28,13:PRINT CHR$($86):LET
S3=1:RETURN
1400 LET CURSOR=28,13:PRINT CHR$($60):LET CURSOR=27,13:PRINT CHR$($FD):LET C=C+
1:RETURN
1410 LET CURSOR=27,13:PRINT " ":RETURN
1420 LET CURSOR=28,13:PRINT CHR$($60):MUSIC P0ﾄ
1430 LET X=27:LET Y=13:LET Y2=13:LET Y1=RND(2)-1:LET J1=1
1440 LET J=RND(.5)
1450 LET H9=INT(RND(5))+1
1460 LET CURSOR=X,Y:PRINT "・"
1470 LET CURSOR=3,13:PRINT " "
1480 IF X=4 THEN GOTO 1900
```



★影1344，編1004，つぐ美111，編集長137。59．4～60．3 までの出場回数です。（東京都新宿区・高橋直規13才）
……【影：みろ／私がいちばん仕事をしたのだ。編：そのうち1000回がつまらないダジャレでした。】

```
1490 LET CURSOR=5,Y2:PRINT " ":IF INKEY$="D" THEN LET Y2=Y2-1
1500 IF INKEY$="X" THEN LET Y2=Y2+1
1510 IF Z$(3-N)="C" THEN GOSUB 2710
1520 IF Y2(7 THEN LET Y2=7
1530 IF Y2)19 THEN LET Y2=19
1540 LET CURSOR=X,Y:PRINT " "
1550 LET CURSOR=5,Y2
1560 IF N=1 THEN GOTO 1580
1570 LET N$=S$:PRINT S$:GOTO 1590
1580 LET N$=K$:PRINT K$
1590 LET X=X-1
1600 LET Y=Y+Y1
1610 IF Y(7 THEN GOTO 1780
1620 IF Y)20 THEN GOTO 1780
1630 IF X=5 THEN LET J5=J1
1640 LET CURSOR=X,Y:IF INT(J1)(3 THEN IF X=5 THEN IF CURSOR$=N$ THEN GOTO 1840
1650 IF INT(J1))H9 THEN LET J=-J
1660 LET J1=J1+J:IF J1(1 THEN LET J1=0
1670 ON INT(J1) GOTO 1680,1700,1720,1740,1760
1680 LET CURSOR=X,Y:PRINT "."
1690 GOTO 1480
1700 LET CURSOR=X,Y:PRINT "°"
1710 GOTO 1480
1720 LET CURSOR=X,Y:PRINT CHR$($6F)
1730 GOTO 1480
1740 LET CURSOR=X,Y:PRINT "O"
1750 GOTO 1480
1760 LET CURSOR=X,Y:PRINT CHR$($94)
1770 GOTO 1480
1780 LET CURSOR=5,Y2:PRINT " ":LET CURSOR=7,5:PRINT "FOUL":GOSUB 2390
1790 FOR I=1 TO 10:POKE $EEB0,$FF:POKE $EEB0,0:NEXT I
1800 MUSIC P5R:LET CURSOR=7,5:PRINT "    "
1810 IF S1(2 THEN LET S=0:GOTO 530
1820 GOSUB 760
1830 GOTO 260
1840 REM OUT
1850 LET CURSOR=5,Y2:PRINT " ":LET CURSOR=7,5:PRINT "OUT"
1860 MUSIC P5R
1870 LET CURSOR=7,5:PRINT "   "
1880 GOSUB 760
1890 LET S1=3:GOTO 580
1900 GOSUB 2390
1910 IF J5(3 THEN LET E(3-N)=E(3-N)+1
1920 LET R1(N)=R1(N)+1
1930 IF INT(J1))2 THEN GOTO 2030
1940 LET R2(N)=R2(N)+1
1950 LET CURSOR=7,5:PRINT "ONE BASE HIT"
1960 GOSUB 2380
1970 MUSIC P7Uﾚ
1980 GOSUB 820
1990 LET B=0:GOSUB 790
2000 LET CURSOR=7,5:PRINT "            "
2010 GOSUB 760
2020 GOTO 260
2030 IF INT(J1))3 THEN GOTO 2140
2040 LET R2(N)=R2(N)+2
2050 LET CURSOR=7,5:PRINT "TWO BASE HIT"
2060 FOR I=1 TO 2:GOSUB 2380
2070 NEXT I:MUSIC P7Uﾚ
2080 FOR I1=1 TO 2:GOSUB 820
2090 NEXT I1:LET R(1)=0
2100 LET B=0:GOSUB 7
2110 LET CURSOR=7,5:PRINT "            "
2120 GOSUB 760
2130 GOTO 260
2140 IF INT(J1)=5 THEN GOTO 2260
2150 LET R2(N)=R2(N)+3
2160 LET CURSOR=7,5:PRINT "THREE BASE HIT"
2170 FOR I=1 TO 3:GOSUB 2380
2180 NEXT I:MUSIC P7Uﾚ
2190 GOSUB 820
2200 FOR I1=1 TO 2:GOSUB 820
2210 LET R(1)=0:NEXT I1
2220 LET B=0:GOSUB 790
2230 LET CURSOR=7,5:PRINT "              "
2240 GOSUB 760
2250 GOTO 260
2260 LET CURSOR=7,5:PRINT "HOMERUN"
2270 LET R2(N)=R2(N)+4
2280 MUSIC Q0P1ﾚRﾚﾚP5ﾚP1RﾚRﾚRﾚRP1ﾚRﾚﾚP5ﾚR
2290 MUSIC P7Uﾚ:FOR I=1 TO 4:GOSUB 2380
2300 NEXT I:MUSIC P7Uﾚ
2310 GOSUB 820
2320 FOR I1=1 TO 3:GOSUB 820
2330 LET R(1)=0:NEXT I1
2340 LET B=0:GOSUB 790
2350 LET CURSOR=7,5:PRINT "       "
2360 GOSUB 760
2370 GOTO 260
2380 MUSIC Q0P1ﾗRﾚﾄRﾚP6ﾚP1ﾗRﾚﾄRﾚP6ﾚP1ﾗRﾚﾄRﾗﾚRﾚﾄRﾄﾄRRﾚRRP6ﾚ:RETURN
2390 FOR I=7 TO 19:LET CURSOR=4,I:PRINT CHR$($F0);" ":NEXT I
2400 RETURN
2410 CLEAR
2420 LET CURSOR=1,0:PRINT "ﾋﾟﾝﾁｭｳ"
2430 PRINT "  OOOOO  OOOO              O  O"
2440 PRINT "  O O O     O              O   O"
2450 PRINT "  OOOOO  O O              O"
2460 PRINT "  O O O   O    OOOOO OOOOOOO"
2470 PRINT "  OOOOO     O      O       O"
2480 PRINT "    O   OOOOOO   O    O  O  O"
2490 PRINT "    O          O  OOO    O O O"
2500 PRINT "    OOO   O O     O       O"
2510 PRINT "  OOO       OO      O O     O"
2520 PRINT "    O       O    OOOO    O O O"
2530 PRINT "    OOO    O            O  O  O"
2540 PRINT "   OO       O             OO"
2550 PRINT " OO        O              O"
2560 FOR I=$120 TO $2C0
2570 IF PEEK(I)=$4F THEN POKE I,$60
2580 NEXT I
2590 LET CURSOR=1,15:PRINT "G=ｶｰﾌﾞ    D"
2600 PRINT " A=ｽﾄﾚｰﾄ   ";CHR$($7E)
2610 PRINT " Z=ｼｭｰﾄ    ";CHR$($7D)
2620 LET CURSOR=10,18:PRINT "X                        J=ｳﾂ"
2630 PRINT " S=ﾋﾟｯﾁｬｰﾉｺｳﾀｲ  PUSH[S]KEY"
2640 LET CURSOR=18,21:PRINT "BY K.S"
2650 IF INKEY$()"S" THEN GOTO 2650
2660 RETURN
2670 LET A=INT(RND(5))+1
2680 IF A=1 THEN LET S=-1:GOTO 350
2690 IF A=2 THEN LET S=1:GOTO 350
2700 LET S=0:GOTO 350
2710 LET A=INT(RND(5))+1
2720 IF A=1 THEN RETURN
2730 IF INT(Y)(Y2 THEN LET Y2=Y2-1:RETURN
2740 IF INT(Y))@0 THEN LET Y2=Y2+1:RETURN
2750 RETURN
2760 IF B1=1 THEN LET B2=1:RETURN
2770 LET CURSOR=23,13:IF B1=2 THEN IF S()0 THEN IF CURSOR$="°" THEN LET B2=1:LE
T C=1:LET S3=1:GOSUB 1350
2780 IF B1=2 THEN RETURN
2790 LET CURSOR=25,13:IF CURSOR$="°" THEN LET B2=1:LET C=1:GOSUB 1350
2800 RETURN
2810 FOR I=1 TO 7:LET CURSOR=6,9:PRINT "OOO  O         OOOOO"
2820 LET CURSOR=6,10:PRINT "     OOO      O   O"
2830 LET CURSOR=6,11:PRINT "OOO  O             O"
2840 LET CURSOR=6,12:PRINT "   O OOO OOO      O"
2850 LET CURSOR=6,13:PRINT " O    O           O"
2860 LET CURSOR=6,14:PRINT "O   ﾂ O          O"
2870 LET CURSOR=20,15:PRINT "O"
2880 FOR I1=6 TO 22
2890 FOR I2=9 TO 15
2900 LET CURSOR=I1,I2:IF CURSOR$="O" THEN LET CURSOR=I1,I2:PRINT CHR$($9D)
2910 NEXT I2
2920 NEXT I1
2930 MUSIC POUﾚ
2940 NEXT I
2950 GOSUB 1170
2960 FOR I=9 TO 15
2970 LET CURSOR=6,I:PRINT SPC$(17)
2980 NEXT I
2990 LET A$=CHR$($FD,$86,$FC,$A,8,8,8,$85,$95,$85,$A,8,8,8,$FC,$86,$FD)
3000 LET A1$=CHR$(32,32,32,$A,8,8,8,32,32,32,$A,8,8,8,32,32,32)
3010 FOR I3=1 TO 7
3020 LET A=INT(RND(15))+6
3030 FOR I=19 TO 9 STEP -1
3040 LET CURSOR=A,I:PRINT "!"
3050 MUSIC POR
3060 LET CURSOR=A,I:PRINT " "
3070 NEXT I
3080 LET CURSOR=A-1,I-1:PRINT A$
3090 FOR I1=1 TO 20:POKE $EEB0,INT(RND($FF))
3100 NEXT I1
3110 MUSIC P1R
3120 LET CURSOR=A-1,I-1:PRINT A1$
3130 NEXT I3
3140 RETURN
```

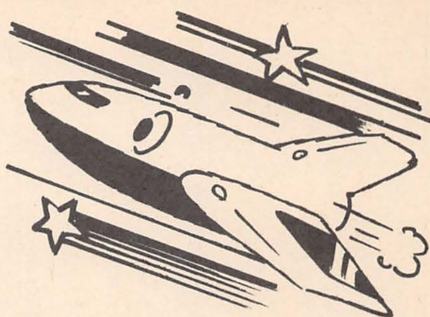


★家の人に，ゲーム買って！というと，もう大人でしょ！と言われ，酒のませて！というと，まだ子どもでしょ！と言われた。（岡山県備前市・ＶＧ２日本一）……【影：世の中ムジュンが多い！なんで，モテないのか？】

ベーシックマスターJr./L II2用

BEAM FIRE（ビーム ファイヤー）

師岡　将義



物語

おれは，夜の町の上空で飛行訓練をしていた。すると突然，UFOが4次元空間から攻撃してきた。こうなったら，おれも4次元ビームで敵をむかえ撃つしかない……。

キミは飛来するいん石群をかいくぐりながら，見えない敵を4次元ビームで撃退できるか!!

ゲームの説明

このゲームのルールは，

①I M キーでSHIPが上昇，下降し，J キーで減速，K キーで加速します。ビームの発射はスペース・キーです。
②敵のビームに当たると，SHIPが1機減ります。
③いん石にぶつかっても，SHIPが1機減ります。
③敵にビームが当たると，SCOREが100点増えます。
④敵をすべて撃退すると面クリアです。
⑤SHIPが3機やられるとGAME OVERです。

これは，基本的なルールであって，このゲームのおもしろさは，敵が別次元空間にいて攻撃してくることです。自分のSHIPといん石は，メイン画面上にありますが，敵は画面下のレーダーにしか映りません。また，敵と自分のビームも同じです。このビームには射程距離があり，ある程度，近づかないと命中しません（射程距離は敵よりも自分のほうが長くなっています）。

ですから，いん石をよけるためにはメイン画面を注意深く見なければなりませんし，敵の位置をサーチしてビームを撃つにはレーダー画面も見ていなければなりません。むずかしいですよ。

また，自分が3次元，敵が4次元にいるので，自分と敵が重なっても（レーダー上で）なんにもなりません。

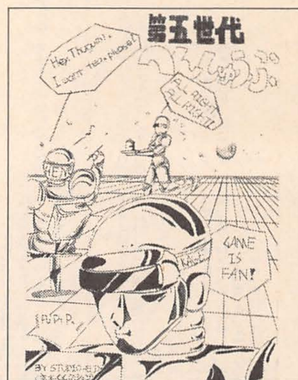
敵の数は，面クリアするごとに1機増えますので，あしからず。

最後に

ぼくは，このゲームの前に「ドラゴン・ボール・ゲーム」というゲームを作ったんですが，それがボツになったようなので「今度こそ！」という気になって作りました。

《第1表》主な変数

X，X1	：自機のX，Y座標
Y，Y1	：敵機のX，Y座標
F1	：敵のミサイルX座標
G	：自分のミサイルX座標
R	：敵機の残り数
O	：自機のやられた数
D	：敵ミサイル射程限界X座標
H	：ハイスコア
M	：面数
S	：スコア

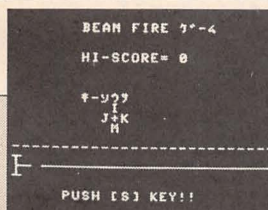


by 主水セレクション

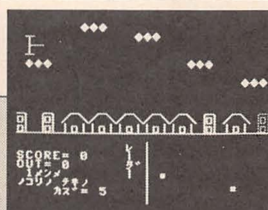
評…仕事はロボットにまかせよう（影）

CHECKER FLAG

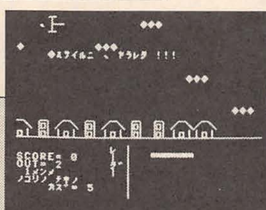
Dr.D：うーむ，この人も代入文にすべてLETを使っているのう。
編：あ，ほんとだ。LETだらけ。
Dr.D：確かに基本的にはLETがいるが，みんな省略可能なんじゃね。
編：それはさておき，レーダーをゲームに取り入れたタイプとしてはめずらしい使いかたですね。
Dr.D：メイン・スクリーンに見えるのはいん石だけとはすごい。
編：いん石を見ててもやられるし，レーダーの敵を見ててもやられてしまう。両方同時に注意しないとだめなんですね。
Dr.D：そうだね。ひとつの画面にまとめてしまうとありきたりでつまらなくても，くふうしだいで2倍も3倍もおもしろくなるのだ。



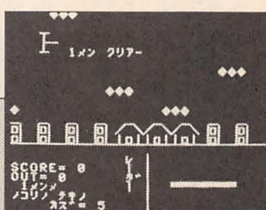
《写真1》ビーム・ファイヤーのタイトル画面



《写真2》いん石に当たると爆発します



《写真3》近づきすぎると敵のビームにやられます



《写真4》敵をすべて撃退すると面クリア！

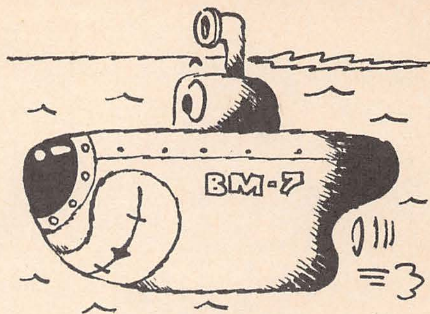
```
  10 REM *** BEAM ***
  20 RANDOMIZE :LET H=0:DIM D$(2)
  30 LET A$=CHR$($89,$A,8,$8A,$85,$A,8,8,$8B)
  40 LET B$=CHR$($20,$A,8,$20,$20,$A,8,8,$20)
  50 LET D$(1)=CHR$($20,$F9,$A,8,8,$FC,9,$FD,$A,8,8,8,$86,$DB,$86)
  60 LET D$(2)=CHR$($20,$F9,$A,8,8,$F3,$DB,$F0,$A,8,8,8,$F3,$DB,$F0)
  70 REM *** ﾀｲﾄﾙ ***
  80 LET S=0:LET O=0:LET I=5:LET R=5
  90 LET M=1:LET S=0:LET O=0:CLEAR
 100 LET CURSOR=7,5:PRINT "BEAM FIRE ｹﾞｰﾑ";:LET CURSOR=7,8:PRINT "HI-SCORE=";H;
 110 LET CURSOR=7,12:PRINT "ｷｰｿｳｻ";:LET CURSOR=10,13:PRINT "I";SPC$(30);"J+K";S
PC$(30);"M";
 120 LET CURSOR=0,17:PRINT "--------------------------------";:LET CURSOR=0,18:
PRINT A$;
 130 FOR F=3 TO 31:LET CURSOR=F,19:PRINT CHR$($85);:NEXT F
 140 LET CURSOR=5,22:PRINT "PUSH [S] KEY!!";:IF INKEY$()"S" THEN GOTO 140
 150 MUSIC T1P3DﾗP5DｼP3DｼDｼP5ﾚP3ﾚﾚP5#ﾐP3#ﾐP5#ﾐP5R
 160 MUSIC P3ﾚP5#ﾐP3#ﾐ#ﾐP5DｼP3ﾚP5ﾚP3DｼP5DｼP9R
 170 REM *** ｶﾞﾒﾝ ***
 180 LET P=0:LET P1=0:LET Y=5:LET Y1=64
 190 CLEAR :LET U=0:LET U1=0:LET X=5:LET X1=0:FOR Q=0 TO 23 STEP 3
 200 GOSUB 1040
 210 NEXT Q
 220 LET CURSOR=0,16:FOR F=0 TO 31:PRINT CHR$($F6);:NEXT F
 230 LET CURSOR=0,18:PRINT "SCORE=";S;:LET CURSOR=0,19:PRINT "OUT=";O;
 240 LET CURSOR=0,20:PRINT M;"ﾒﾝﾒ";:LET CURSOR=0,21:PRINT "ﾉｺﾘﾉ ﾃｷﾉ";
 250 LET CURSOR=4,22:PRINT "ｶｽﾞ=";R;
 260 FOR F=17 TO 23:LET CURSOR=14,F:PRINT CHR$($86);:NEXT F
 270 LET CURSOR=12,17:PRINT CHR$($DA,$A,8,$86,$A,8,$C0,$DE,$A,8,8,$86);
 280 MUSIC T2P5ｿP3UﾄUﾄP5UﾄP5RP9RP3RUﾚP3UﾄP7BｼP7R:LET Q=25
 290 REM *** ﾒｲﾝ ***
 300 LET X=5:LET X1=1:LET Y=9:LET Y1=63:LET Q=26:LET M1=0:LET Z=0
 310 REM *** ｼﾞﾌﾞﾝ ***
 320 LET I$=INKEY$
 330 IF I$="I" THEN IF X)0 THEN LET X=X-1
 340 IF I$="M" THEN IF X(10 THEN LET X=X+1
 350 IF I$="J" THEN IF X1)0 THEN LET X1=X1-1
 360 IF I$="K" THEN IF X1(30 THEN LET X1=X1+1
 370 FOR F1=X TO X+2:LET CURSOR=X1,F1
 380 IF CURSOR$()CHR$($20) THEN GOTO 860
 390 NEXT F1
 400 LET CURSOR=X1+1,X+1:IF CURSOR$()CHR$($20) THEN GOTO 860
 410 LET CURSOR=X1,X:PRINT A$;:PLOT X1+31,11-X,1
 420 IF INKEY$=" " THEN GOTO 630
 430 REM *** ﾃｷ ***
 440 PLOT Y1,Y,0
 450 LET Y=Y+INT(RND(3)-1):LET Y1=Y1+INT(RND(2)-1)
 460 IF Y(0 THEN LET Y=0
 470 IF Y)11 THEN LET Y=11
 480 IF Y1(31 THEN LET Y1=63
 490 PLOT Y1,Y,1:IF (INT(RND(5))=3)*(Y=11-X) THEN GOTO 790
 500 FOR F=0 TO 16:LET CURSOR=0,F:PRINT CHR$($20,$20,$20);:NEXT F
 510 LET CURSOR=X1,X:PRINT B$;:PLOT X1+31,11-X,0
 520 GOSUB 1040
 530 POKE $3B,$1,00,$3,$1F,$1A,00:CALL $F009
 540 POKE $3B,$1A,$3,$1C,$1F,$1,$00:CALL $F009
 550 IF Z=0 THEN LET Z=1:GOTO 570
 560 LET CURSOR=28,INT(RND(12)+1):PRINT CHR$($97,$97,$97);:LET Z=0
 570 FOR F=X TO X+2:LET CURSOR=X1,F
 580 IF CURSOR$()CHR$($20) THEN GOTO 860
 590 NEXT F
 600 LET CURSOR=X1+1,X+1:IF CURSOR$()CHR$($20) THEN GOTO 860
 610 LET CURSOR=6,18:PRINT S;:LET CURSOR=8,22:PRINT R;
 620 GOTO 320
 630 REM *** ｼﾞﾌﾞﾝﾉ ﾐｻｲﾙ ***
 640 LET D=X1+46:IF D)63 THEN LET D=63
 650 FOR G=X1+32 TO D:PLOT G,11-X,1
 660 IF (Y1=G)*(Y=11-X) THEN LET G=D:NEXT G:GOTO 710
 670 NEXT G
 680 LET D=X1+46:IF D)63 THEN LET D=63
 690 FOR G=X1+32 TO D:PLOT G,11-X,0:NEXT G:GOTO 430
 700 REM *** ﾐｻｲﾙｶﾞ ｱﾀｯﾀ ***
 710 MUSIC P1UﾄUﾚUﾐUﾄUﾚUﾐUﾄUｼUﾗUｿ
 720 LET S=S+100:LET R=R-1
 730 IF R=0 THEN GOTO 750
 740 LET Y=5:LET Y1=63:GOTO 680
 750 REM *** ｸﾘｱｰ ***
 760 LET CURSOR=5,6:PRINT M;"ﾒﾝ ｸﾘｱｰ";
 770 MUSIC P3DｿP3ｼｼｼｼﾄP5ﾄP3DﾗP3ｧｧP3ｧP1ｧP3ｧ:LET M=M+1:LET I=I+1:LET R=I
 780 FOR F=1 TO 300:NEXT F:GOTO 170
 790 REM *** ﾃｷ ﾐｻｲﾙ ***
 800 LET D=Y1-13:IF D(31 THEN LET D=31
 810 FOR F1=Y1-1 TO D STEP -1:PLOT F1,Y,1
 820 IF (F1=X1+31)*(Y=11-X) THEN LET F1=D:NEXT F1:GOTO 880
 830 NEXT F1:LET D=Y1-13:IF D(31 THEN LET D=31
 840 FOR F1=Y1-1 TO D STEP -1:PLOT F1,Y,0:NEXT F1
 850 GOTO 500
 860 REM *** ﾔﾗﾚﾀ ***
 870 LET CURSOR=5,5:PRINT "ｲﾝｾｷﾆ ､ ｼｮｳﾄﾂ !!!";:GOTO 890
 880 LET CURSOR=5,5:PRINT "ﾐｻｲﾙﾆ ､ ﾔﾗﾚﾀ !!!";
 890 FOR F1=1 TO 80:MUSIC POﾄ:NEXT F1
 900 FOR F=1 TO 200:NEXT F
 910 LET O=O+1:IF O=3 THEN GOTO 940
 920 GOTO 180
 930 REM *** GAME OVER ***
 940 CLEAR :LET T$="GAME OVER"
 950 FOR F=1 TO LEN(T$):FOR F1=1 TO 10:LET CURSOR=F+7,F1
 960 PRINT MID$(T$,F,1);:NEXT F1:NEXT F
 970 IF S)H THEN LET H=S
 980 LET CURSOR=5,12:PRINT "YOUR SCORE=";S;:FOR F1=1 TO 200:NEXT F1
 990 MUSIC T4P6ﾄ:LET CURSOR=5,13:PRINT "HI-SCORE-";H;
1000 LET CURSOR=5,14:PRINT "ﾓｳｲﾁﾄﾞ [Y/N] ";:LET CURSOR=20,22:PRINT "BY M.M";
1010 IF INKEY$="Y" THEN GOTO 70
1020 IF INKEY$="N" THEN CLEAR :END
1030 GOTO 1010
1040 REM *** ﾀﾃﾓﾉ ***
1050 ON INT(RND(2)+1) GOTO 1060,1070
1060 LET T=1:GOTO 1080
1070 LET T=2
1080 LET CURSOR=Q,13:PRINT D$(T);:RETURN
```


★電波新聞社の関東総局へ行ったが，総局というわりに小さかった。(群馬県高崎市・**早川智隆14才**)……**【影：な**つかしいなあ。ブロンコのステーキ「３人前食べればタダ！」につられて腹をこわしてしまった。】

ベーシックマスターLIII/マーク5/S1用

サブマリン

川合　史浩



使　命

最新式の潜水艦を使って海底に眠るダイヤモンドを採掘するのです。この潜水艦にはレーダーがついており，水深5km以上もぐったところで近くにダイヤがあるとピッピッと音を発し，ダイヤのありかを教えてくれます。遠ざかると音はしません。

ところがこの潜水艦，欠かんがありました。なんと酸素ボンベに穴があいていたのです。だから深く潜れば潜るほど酸素が減っていきます。もちろん酸素が0になったらゲーム・オーバーです。そして，もう一つ欠かんがあったのです。水面にでると不足した酸素が補給されますが，補給しすぎると爆発の恐れもあります。

しだいにむずかしくなっていきますので，がんばってハイスコアをねらってください。

操作方法

テンキーの2846で上下左右，・キーで採掘です。

《第1表》変 数 表

A	潜水艦X座標
B	深度(潜水艦Y座標)
AI	酸素の残量
RU	酸素ボンベの容量
RE	面数
DI	ダイヤのX座標
DK	取ったダイヤの数
SC	スコア
HS	ハイスコア
AC	酸素カラーコード
SI	潜水艦カラーコード
NO( )	上位ハイスコア
NO$( )	上位ハイスコアラー

CHECKER FLAG

Dr.D：プログラムの組みかたをみるとビギナーのようだな。
編：どうしてそうわかるのですか？
Dr.D：IF文が多いのと，LOCATEとPRINTをむだに使っているからだ。キャラクターの表示は，キャラクターを一つの文字列にして1度に表示させるようにすべきだし，IF文が少なくなるように変数をうまく加工することが必要なのだ。
編：ゲームのアイデアはおもしろいようですが，どう思いますか。
Dr.D：ダイヤとの距離によって異なった音がでるようにしてほしかった。たとえば遠いときはブザーのなる間かくが長くて近づくにつれて間かくが短かくなるとか。



by みゅーくん

評…ほんとに実用性あるのかな？（編）

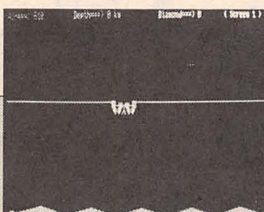


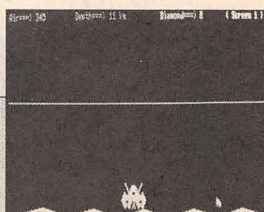
by XQS

評…殺し続けると夢みそう！（影）


《写真1》マリン(水)色もあざやかなタイトル画面


《写真2》レーダーで探索中の潜水艦

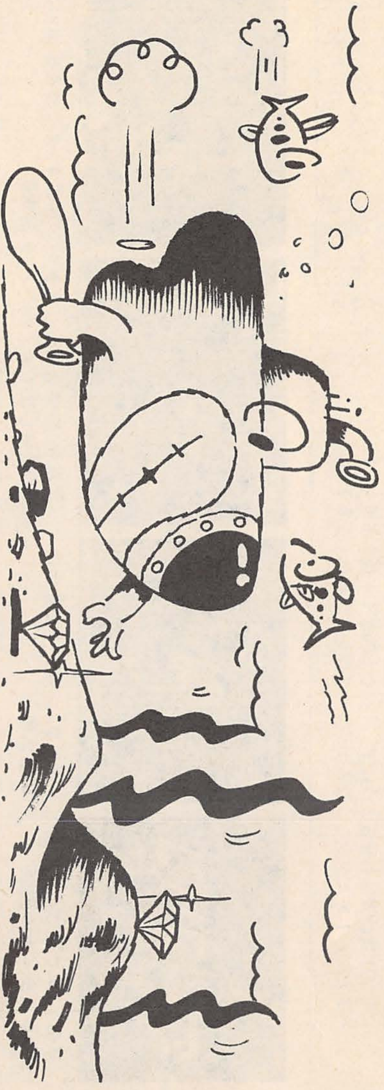

《写真3》酸素を補給しすぎると爆発しますよ！


《写真4》ダイヤを採掘中の潜水艦

★僕の財布の中身は，いつもカラッポだ。まるで誰かと同じような…？ねえ影さん。（徳島市・青山修13才）……
【影：カラッポなのは私のせいじゃない！給料あげてくれない誰かのせいだ！給料日まであと……。編集長：ウルサイ!!】

サブマリンのプログラム・リスト

```
10 '==========) Key ファンクション (==========
20 KEY 2,"PRINT":KEY 5,"RUN  "+CHR$(13)
30 KEY 6,"LOCATE":KEY 7,"SCREEN":KEY 8,"COLOR"
40 KEY 9,"AUTO"
50 '==========) ゲーム (==========
60 WIDTH80:CONSOLE1,24,0:SCREEN0,,1
70 DIM NO(5),NO$(5),Z(8),Z$(20)
80 RANDOMIZETIME
90 POKE&HFFE0,&H04:POKE&HFFD4,&HB0
100 CLS:GOSUB 1370
110 DK=0:AI=500:RU=600:RE=1
120 A=INT(RND(1)*72):B=9:SI=7:AC=1
130 DI=INT(RND(1)*71)+4
140 '==========) フウケイ (==========
150 LOCATE65,0:COLOR7:PRINT"( Screen";RE;") "
160 LOCATE0,10:COLOR5:PRINT"おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお"
170 LOCATE0,23:COLOR6:PRINT"月年年月日市区町をあを町区市日月年年月日市区町をあを町区市日月年年月日市区町をあを町区市日月年年月日市区町をあを町区市日月年年月日市区町をあを町区市日月年年月"
180 '==========) キロク ヒョウジ (==========
190 LOCATE0 ,0:COLOR AC:PRINT"Air===)";AI
200 LOCATE20,0:COLOR4:PRINT"Depth===)";(B+1)-10;"km "
210 LOCATE45,0:COLOR3:PRINT"Diamond===)";DK
220 COLOR7
230 IF AI(=0 THEN 600
240 IF AI)=RU+10 THEN 760
250 IF DK=5 THEN 1050
260 IF DK=10 THEN 1090
270 IF DK=20 THEN 1130
280 IF DK=30 THEN 1170
290 IF DK=50 THEN 1210
300 GOTO 360
310 '==========)  センスイカン  (==========
320 LOCATEA,B:COLORSI:PRINT" ましゅすほ "
330 LOCATEA,B+1       :PRINT"と区ぁ区ぁ区な"
340 LOCATEA,B+2       :PRINT"にたぬれにたぬ"
350 RETURN
360 '==========) センスイカンイドウ オヨビ Air & depth (==========
370 S=PEEK(&HFFE0)
380 IF S=&HBE AND A(73 THEN LINE(A,B)-(A+6,B+2)," ",BF:LINE(0,10)-(79,10),"お",5:
A=A+1
390 IF S=&HB7 AND A)0  THEN LINE(A,B)-(A+6,B+2)," ",BF:LINE(0,10)-(79,10),"お",5:
A=A-1
400 IF S=&HCD AND B(20 THEN LINE(A,B)-(A+6,B+2)," ",BF:LINE(0,10)-(79,10),"お",5:
B=B+1
410 IF S=&HBD AND B)9  THEN LINE(A,B)-(A+6,B+2)," ",BF:LINE(0,10)-(79,10),"お",5:
B=B-1
420 IF S=&HAD THEN 540
430 IF A(=DI AND A+6)=DI AND B+2)15 THEN BEEP
440 IF B+2)20 THEN AI=AI-7 '(===== depth 10 ·· -7
450 IF B+2)17 THEN AI=AI-5 '(===== depth 7 ··· -5
460 IF B+2)14 THEN AI=AI-3 '(===== depth 4 ··· -3
470 IF B+2)11 THEN AI=AI-1 '(===== depth 1 ··· -1
480 IF B(=9 THEN AI=AI+1
490 GOSUB 310:SI=7
500 IF AI)=RU THEN AC=2
510 IF AI)=100 AND AI(RU THEN AC=1
520 IF AI(100 THEN AC=6
530 GOTO 180
540 '==========) ダイヤ ハッケン ? (==========
550 IF A+3=DI AND B+2=22 THEN 580
560 SI=3:GOTO 490
570 '==========) ハッケン !! (==========
580 LOCATEDI,23:COLOR3:PRINT"。":FOR I=1TO5:BEEP:NEXT I
590 DK=DK+1:CLS:AI=AI+250:GOTO 120
600 '==========) ゲーム オーバー (==========
610 FOR I=1TO5:BEEP:NEXT I
620 SC=(DK*100)
630 IF SC)=HS THEN HS=SC
640 LINE(29,12)-(47,20)," ",BF
650 LOCATE30,12:COLOR3:PRINT"G A M E   O V E R"
660 LOCATE30,14:COLOR6:PRINT"ダイヤ / カズ···";DK
670 LOCATE30,16:COLOR5:PRINT"Hi-Score·····";HS
680 LOCATE30,18:COLOR4:PRINT"Your Score···";SC
690 LOCATE30,20:COLOR7:PRINT"Replay ? ( / )"
700 LOCATE40,20:COLOR1:PRINT"Y":LOCATE42,20:PRINT" ":FOR I=1TO100:NEXT I
710 LOCATE40,20:COLOR2:PRINT" ":LOCATE42,20:PRINT"N":FOR I=1TO100:NEXT I
720 E=PEEK(&HFFE0)
730 IF E=&HC2 THEN BEEP:POKE&HFFE0,&H44:POKE&HFFD4,0:CLS:CONSOLE0,25,0:COLOR7,0:
END
740 IF E()&HC2 AND E()&HA2 THEN 700
750 BEEP:CLS:GOTO 110
760 '==========) センスイカン バクハツ (==========
770 FOR I=1TO5:BEEP:NEXT I
780 LOCATEA,B  :COLOR6:PRINT"       "
790 LOCATEA,B+1:PRINT"と区ぁ区ぁ区な"
800 LOCATEA,B+2:PRINT"にたぬれにたぬ":BEEP
810 FOR I=1TO50:NEXT I
820 LOCATEA.B  :COLOR3:PRINT"       "
830 LOCATEA,B+1:PRINT"区年日年日年区"
840 LOCATEA,B+2:PRINT"にたぬれにたぬ":BEEP
850 FOR I=1TO50:NEXT I
860 LOCATEA,B  :COLOR2:PRINT"       "
870 LOCATEA,B+1:PRINT"年年年年年年年"
880 LOCATEA,B+2:PRINT"に ぬ に ぬ":BEEP
890 FOR I=1TO50:NEXT I
900 LOCATEA,B  :COLOR1:PRINT"       "
910 LOCATEA,B+1:PRINT"       "
920 LOCATEA,B+2:PRINT"えええ えええ":BEEP
930 FOR I=1TO50:NEXT I
940 LOCATEA,B  :PRINT"       "
950 LOCATEA,B+1:PRINT"       "
960 LOCATEA,B+2:PRINT"       ":BEEP
970 FOR I=1TO50:NEXT I
980 LOCATEA,B:COLOR3:PRINT"ま     ほ"
990 LOCATEA,B+1:PRINT"  ) (  "
1000 LOCATEA,B+2:PRINT"ほ     ま"
1010 FOR I=0TO25:NEXT I
1020 LINE(A,B)-(A+7,B+2)," ",BF
1030 LINE(0,10)-(79,10),"お",5
1040 AI=0:GOTO 620
1050 '==========) 1メン クリア (==========
1060 CLS:FOR I=1TO1000:NEXT I
1070 RU=510:AI=500:DK=DK+1
1080 RE=2:GOTO 120
1090 '==========) 2メン クリア (==========
1100 CLS:FOR I=1TO1000:NEXT I
1110 RU=500:AI=495:DK=DK+1
1120 RE=3:GOTO 120
1130 '==========) 3メン クリア (==========
1140 CLS:FOR I=1TO1000:NEXT I
1150 RU=480:AI=477:DK=DK+1
1160 RE=4:GOTO 120
1170 '==========) 4メン クリア (==========
1180 CLS:FOR I=1TO1000:NEXT I
1190 RU=340:AI=300:DK=DK+1
1200 RE=5:GOTO 120
1210 '==========) ヨク ガンバッタ !!(==========
1220 CLS:SC=150
1230 POKE&HFFE0,&H44
1240 SCREEN,,0
1250 LOCATE30,2:PRINT"あなた は いだいな ひとです。"
1260 LOCATE30,4:PRINT"わたくし は あなたに マケました。"
1270 FOR I=1TO5:IF SC=(NO(I) THEN NEXT ELSE FOR J=4 TO I STEP-1:NO(J+1)=NO(J):NO
$(J+1)=NO$(J):NEXT:NO(I)=SC:LOCATE30,6:INPUT"あなたの なまえを いれてください";NO$(I)
1280 NO$(I)=LEFT$(NO$(I),20)
1290 FOR I=1 TO 5:LOCATE30,I+2+8:PRINT"No.";I;" ";NO(I);"  ";NO$(I):NEXT
1300 LOCATE30,23:PRINT"Replay ?";
1310 E$=INPUT$(1)
1320 IF E$="N" THEN BEEP:CLS:POKE&HFFD4,0:END
1330 IF E$="Y" THEN 1350
1340 GOTO 1300
1350 BEEP:SCREEN,,1:GOTO 90
1360 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ 1985/08/29 by.F.Kawai ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1370 '==========)          (==========
1380 COLOR5:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
1390 PRINT"          とぬ とぬ   とあああああぬ と  な  にああああああな  にな   にな  にああな  にな
1400 PRINT"         とあああああああぬ       とぬ  ぬ  に          にな  にな   にな          にな
1410 PRINT"          とぬ  とぬ          とぬ               にな  にな  にな   にな          に
な
1420 PRINT"           とぬ          とぬ               にああああぬ          にな
にな
1430 PRINT"          とぁぬ          とぁぬ               にな               とぬ     にああああ
あああな
1440 COLOR7
1450 FOR I=1TO2000:NEXT I
1460 CLS:SCREEN,,0
1470 '==========) セツメイ (==========
1480 Z$(0)="                *** S U B M A R I N E   G A M E ***                 "
1490 Z$(1)="* しょくん おはよう。 さて、 きょうの シレイ だが、 Aコク の かいていに じが すうじゅうまん の ダイヤモンドが"
1500 Z$(2)="  がしずんでいる うわさを きいた。 そこで わがくにの さいしんセンスイカン を つかって このことを ちょうさし、"
1510 Z$(3)="  なるべく おおくの ダイヤモンド を とってきてほしいことに ある。            "
1520 Z$(4)="* ところが この センスイカン は、 ふかくもぐるほど さんそが すくなくなるので きをつけて ほしい。
1530 Z$(5)="* センスイカン は、さいしんの レーダーが つけてあり 5kmいじょう もぐって、 ダイヤモンド が ちかくに ある "
1540 Z$(6)="  と、 オト でしらせてくれるように なっている。     "
1550 Z$(7)="* センスイカン の そうさ は tenキー (2,4,6,8)で、 さいくつは tenキー の [.]キー である。    "
1560 Z$(8)="* 1メン クリア するごとに、ダイヤモンドが 1つ ふえ、 さいごまでいくと なまえを とうろく するようになっている。
  "
1570 Z$(9)="* だんだん むずかしくなるが、 くじけずに がんばって ほしい。                   "
1580 Z$(10)="* いじょう が キミ に あたえられた シレイ だ。       なお この シレイ は じどうてきに しょうめつ する。"
1590 Z$(11)="                                          キミ の けんとう を いのる。"
1600 FORZ=0TO11:FORZ1=1TOLEN(Z$(Z)):Z1$=MID$(Z$(Z),Z1,1):PRINTZ1$;:IFZ1$()" "THE
NEXEC&HF7A9
1610 FORZ2=0TO70:NEXT:NEXT:PRINT:PRINT:NEXT
1620 FOR I=0TO3000:NEXT:CLS:BEEP:SCREEN,,1:RETURN
1630 END
```



★つぐ美さんて，美人ですか？それによってベーマガを買うか買わないか決めます。影さん答えて！（徳島市・Mr. ＰＣ）……【影：客観的にハッキリ申しますと…。編：影さん，その先は命の保障はありませんよ。】

ベーシックマスターLIIIマーク5/S1用

イエロー・ハットのアルバイトGAME(ゲーム)

崎山　高博



★ストーリー

ある村に「イエロー・ハット」と呼ばれている青年がおった(なんのことはない，いつも黄色い帽子をかぶっているだけのことです)。

この青年，まえから「ぱそこん」がほしくてたまらなかった。

そして，ついに「ようし! おらも，いっちょ『ぱそこん』を買ってみんべ」と言ったまではよかったが，なにをかくそうお金がない。なんせ，このあいだまで働いていた会社が，とつぜん倒産してしまった。食べることにも困っているので，とうていむりとあきらめていたのだが，ある日「君も，挑戦!! 荷物を倉庫にはこぶだけで100,000円も夢じゃない」ぬわんていう広告が郵便受けにはいっていた。イエロー・ハットはこれっきゃないと思い，急いでその会社にいった……。

★セツメイ

このイエロー・ハット君，みなさんの力をかりないと，このいりくんだ，レンガづくりの迷路のような中を，下の方にある倉庫まで，超極秘書類のはいったでっかい荷物をもっていくことはできません。

[2][4][6][8]のキーを使い，イエロー・ハット君を動かして，下のほうに荷物をはこんでください。

ちなみにイエロー・ハット君は，会社からもらった「ロケット噴射」の機械を背中につんでいるので，自由に空中にとどまったりすることができます。でも岩や荷物は下に支えがないと落っこちてしまうので，そこのところ，よく考えてプレイしてください。

そのほか，岩や荷物は二ついっぺんに押すことはできません。しかし，**第1図**のようなときには，**第2図**のように押しだすようなことができます。

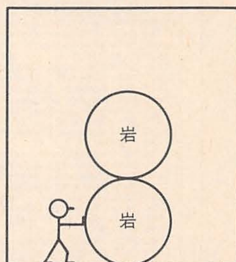
そうそう，荷物が動かなくなってしまったときには，シフトキーを押してください。ゲーム・オーバーになります。

5面まで作ってありますが，5面までいくとBONUSが－100，TIMEが－10されて，2面からのくりかえしになります。

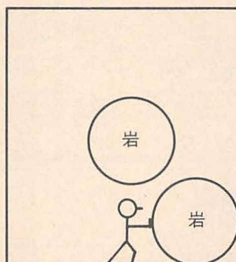
それから，できるだけ，ながら押しをしてください。ながら押しというのは，**第3図**のような一つでも岩を動かしてはいけないようなときに[2]のキーと[4]のキーを同時に押していると，ちゃんと岩の手前で下にいけるものです。

★GAMEの鉄則

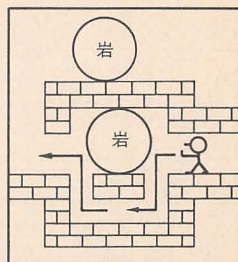
1．ながら押しを多用しろ!!
2．余分なやつは動かすな!!
3．かくれキャラをさがせ!!



《第1図》



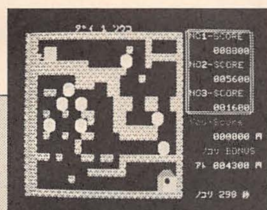
《第2図》



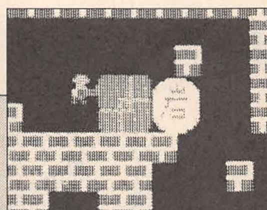
《第3図》

CHECKER FLAG

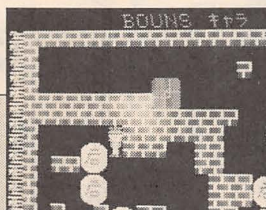
編：最近の思考型ゲームの典型的なタイプのゲームですね。
影：プログラムが長いよー。
Dr.D：まあ，多少ダラダラと長い部分はあるが，こんなもんじゃろ? 飾りが多いんじゃよ。
影：5面ぐらいスグ終わっちゃう。
Dr.D：ならば自分で面を作ってみるかな? 思考ゲームは解くよりも作るほうが数倍難しいんじゃぞ。
編：Kは空間，Iはレンガ，ABCDが荷物でEFGHが岩ですね。



《写真1》画面右下の倉庫に荷物を押していくのが仕事



《写真2》荷物や岩が二つ以上並ぶと一度には押せない



《写真3》迷路の，ある場所にはボーナス・キャラがある



《写真4》時間切れになると「クビダー!!」となります

《リスト1》キャラクター定義のリスト

```
1 '.·.·.·.·.·.·.·.·.·.·.·.·.· LIST 1 ·.·.·.·.·.·.·.·.·.·.·.·.·.·.·.·.·.
10 DEFUSR=&H7000:WIDTH40:SCREEN,,0:POKE&HFFE9,1:LOCATE10,10:COLOR7:PRINT"· SOUND
 DATA"
20 FOR MU=&H7000 TO &H702F:READ MU$:POKE MU,VAL("&H"+MU$):NEXT:M=USR(100)
30 FOR Z=1 TO 19:READM$:C=VAL("&H"+M$):LOCATE 10,10:PRINT"· IG SET ちゅう ";19-Z
40 FOR T=1 TO 3:READ A$,CM:POKE&HFFEA,CM:M=1:FOR N=&HA000+C*8 TO &HA000+8*C+7:PO
KE N,VAL("&H"+MID$(A$,M,2)):M=M+2:NEXT N,T:M=USR(90):NEXT:POKE&HFFE9,0
50 LOCATE10,10:PRINT"· LOAD おねし します。 ":LOAD"",R
60 '=================================================================
70 DATA 34,3F,10,AE,02,86,7F,1F,BB,1A,FF,8E,10,00,7F,FF
80 DATA D3,8D,12,B7,FF,D3,8D,0D,10,9F,F3,1F,10,93,F3,1F
90 DATA 01,24,EB,35,BF,1F,20,4C,5A,26,FD,4A,26,FA,43,39
100 '================================================================
110 '         0123456789ABCDEF----0123456789ABCDEF----0123456789ABCDEF
120 '     CHR$          アオ                 アカ                 ミドリ
130 DATA 41, 7FFFFFFFFFFFFEFD,1, 0000000000000302,2, 0000000000000000,4
140 DATA 42, BEFFBFFFBFFFAAFF,1, 404040404040FF40,2, 0000000000000000,4
150 DATA 43, FF55FFFDFFFDFF7D,1, 02FF020202020202,2, 0000000000000000,4
160 DATA 44, BF7FFFFFFFFFFFFE,1, 40C0000000000000,2, 0000000000000000,4
170 DATA 45, 00071F3D7C7F707B,1, 00071F3D7C7F707B,2, 00071F3F7F7F7F7F,4
180 DATA 46, 00E0785C1EFE0EFE,1, 00E0785C1EFE0EFE,2, 00E0F8FCFEFEFEFE,4
190 DATA 47, 7374656C7F3F1F07,1, 7374656C7F3F1F07,2, 7F7F7F7F3F1F1F07,4
200 DATA 48, FE1EDE1EFEFCF8E0,1, FE1EDE1EFEFCF8E0,2, FEFEFEFEFCFCF8E0,4
210 DATA 49, FF010101FF101010,1, FFFFFFFFFFFFFFFF,2, FF010101FF101010,4
220 DATA 4A, 0000000000000000,1, 0000000000000000,2, 0000000000000000,4
230 DATA 4B, 0000000000000000,1, 0000000000000000,2, 0000000000000000,4
240 DATA 31, 000060708080A090,1, 70F86070F0F00000,2, 70F810018F8F0000,4
250 DATA 32, 0000060E01010A09,1, 0E1F060E0F0F0000,2, 0E1F0880F1F10000,4
260 DATA 33, 0000000018182466,1, 183C3C183C3C1818,2, 7E7E7E3C18181800,4
270 DATA 34, 0000243C00002466,1, 3C7E243C3C3C0000,2, 3C7E180042C38100,4
280 DATA 61, 00426EFFFFFF7E3C,1, 0000000000557E3C,2, 101C100000557E3C,4
290 DATA 62, 081C7A767E3C183C,1, 081C000000000000,2, 091E3C3C3C000000,4
300 DATA 63, 0000000000000000,1, 0000007E5A6E1800,2, 0000008181816618,4
310 DATA 64, 0000000000000000,1, 0008181E3C706000,2, 0406070000000000,4
320 DATA 65, 0000000000000000,1, 00427E7A2C341800,2, 2418000000000000,4
330 '================================================================
```

《リスト2》メイン・プログラム・リスト

```
10 '.·.·.·.·.·.·.·.·.·.·. LIST 2 .·.·.·.·.·.·.·.·.·.·.·.·.·.·.·.·.
20 DEFINT A-Z:DEFUSR=&H7000:RANDOMIZE(TIME):SCREEN 1,,1:WIDTH40
30 DIM A!(3),T$(4),K$(5,21),A$(3),M$(3),BO(5),TI(5)
40 T$(1)="1":T$(2)="2":T$(3)="3":T$(4)="4"
50 RESTORE 1250:FOR J=1 TO 5:FOR I=1 TO 21:READ I$:K$(J,I)=I$:NEXT:NEXT
60 A!(1)=8800:A!(2)=5600:A!(3)=1600:Z$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
70 M$(1)="AB"+Z$+"CD":M$(2)="EF"+Z$+"GH":M$(3)="KK"+Z$+"KK"
80 RESTORE 90:FOR I=1 TO 5:READ BO(I):NEXT:FOR I=1 TO 5:READ TI(I):NEXT:BEEP
90 DATA 4300,8800,6200,8200,9000,300,500,350,480,600
100 '--- セツメイ -----------------------------------------------------------
110 CLS:COLOR 6
120 PRINT "       とあ ああ  ああああ      あ あ        あ  "
130 PRINT "      とあ  きい  あ  あ ああ  あ あ  よよ と あな "
140 PRINT "     ああああ  きい  あ   あ ああ とあ あな   とあ あにな"
150 PRINT "        あ ああああ ああああ     ああ にあ ああ  あ  "
160 PRINT:PRINT:COLOR5:PRINT"          / アルバイト Game Part I":LOCATE 0,10:COLOR 4
170 PRINT"    Key ソウサ":PRINT:COLOR 7
180 PRINT"    しおおおおす"
190 PRINT"    が が8が が"
200 PRINT"    うおっおっおい"
210 PRINT"    が4がっが6が";:POKE278,32:PRINT"      AB           EF    ":COLOR 7
220 PRINT"    うおっおっおい";:POKE278,32:PRINT"     1CD           GH2   ":COLOR 7
230 PRINT"    が が2が が";:POKE278,32:PRINT"   IIIIIIIIIIIIIIIIIII":COLOR 7
240 PRINT"    せおれおれおそ";:POKE278,32:PRINT"   IIIIIIIIIIIIIIIIIII"
250 COLOR RND*7+1:LOCATE12,23:PRINT"Hit SPACE key !!!":POKE&HFFE0,128:F=PEEK(&HF
FE0):IF F()&HB0 THEN 250
260 R=1:S!=0
270 '--- ショキ セッテイ ---------------------------------------------------
280 COLOR 7:CLS:POKE278,32:PRINT:FOR I=1 TO 23:PRINT " "+STRING$(24,"I"):NEXT
290 T=21:FOR I=22 TO 2 STEP -1:LOCATE 2,I:PRINT K$(R,T):T=T-1:M=USR(60):NEXT
300 LINE(408,6)-(584,96),PSET,6,B:LINE(415,4)-(579,98),PSET,6,B
310 T=1:COLOR1:FOR I=1 TO 9 STEP 4:LOCATE 26,I:PRINT"NO -SCORE":T=T+1:NEXT:T=49
320      COLOR7:FOR I=1 TO 9 STEP 4:LOCATE 28,I:PRINT CHR$(T):   T=T+1:NEXT
330 T=1:COLOR5:FOR I=3 TO 12 STEP 4:A$=STR$(A!(T))
340 LOCATE 30,I:PRINTRIGHT$("000000"+RIGHT$(A$,LEN(A$)-1),6):T=T+1:NEXT:COLOR 2
350 LOCATE21,20:PRINT"とあな":COLOR5:LOCATE21,21:PRINT"あ あ":LOCATE21,22:PRINT"ああ"
360 COLOR 13:LOCATE22,21:PRINT"ふ":COLOR 2:LOCATE 26,13:PRINT"You-Score"
370 LOCATE 28,17:COLOR 4:PRINT"ノコリ BONUS"
380 LOCATE 8,0:COLOR 7:PRINT"ダイ"R"ソウコ"
390 X=2:Y=4:T=1:LOCATE X,Y:POKE 278,32:PRINT T$(T)
400 M=USR(120):M=USR(100):M=USR(120):BO=BO(R):TIME$="00:00:00":TIM$=TIME$
410 '--- Game カイシ --------------------------------------------------------
420 F=PEEK(&HFFE0):COLOR 7
430 IF F=&HBE THEN T=1:X1=X+1:Y1=Y  :GOTO 560
440 IF F=&HB7 THEN T=2:X1=X-1:Y1=Y  :GOTO 560
450 IF F=&HBD THEN T=3:X1=X  :Y1=Y-1:GOTO 560
460 IF F=&HCD THEN T=4:X1=X  :Y1=Y+1:GOTO 560
470 IF F=&HB7 THEN 1110
480 '----------------------------------------------------------------
490 POKE&HFFE0,0:S$=STR$(S!):BO$=STR$(BO):COLOR 7
500 LOCATE 30,15:PRINTRIGHT$("000000"+RIGHT$(S$,LEN(S$)-1),6)" む"
510 LOCATE 27,19:PRINT"7ト "+RIGHT$("000000"+RIGHT$(BO$,LEN(BO$)-1),6)+" む"
520 TI=TI(R)-TIME:LOCATE 27,23:PRINTUSING"ノコリ ### ら";TI
530 IF TI(=0 THEN LINE(8,11)-(18,13)," ":LOCATE 9,10:PRINT"Time Over":GOTO 1110
540 IF BO(=0 THEN 1110 ELSE 420
550 '----------------------------------------------------------------
560 Q1=SCREEN(X1,Y1):POKE278,32
570 ON Q1-64 GOTO 600,600,600,600,610,610,610,610,420,960,590
580 GOTO 420
590 LOCATEX,Y:PRINT"K":X=X1:Y=Y1:BO=BO-10:LOCATEX,Y:PRINTT$(T):POKE&HFFE0,128:GO
TO490
600 L=1:GOTO 620
610 L=2
620 ON T GOTO 640,650,660,670
630 '----------------------------------------------------------------
640 IF Q1=65 OR Q1=69 THEN XA=X1  :YA=Y1  :GOTO680 ELSE XA=X1  :YA=Y1-1:GOTO680
650 IF Q1=66 OR Q1=70 THEN XA=X1-1:YA=Y1  :GOTO690 ELSE XA=X1-1:YA=Y1-1:GOTO690
660 IF Q1=67 OR Q1=71 THEN XA=X1  :YA=Y1-1:GOTO700 ELSE XA=X1-1:YA=Y1-1:GOTO700
670 IF Q1=65 OR Q1=69 THEN XA=X1  :YA=Y1  :GOTO710 ELSE XA=X1-1:YA=Y1  :GOTO710
680 TA=1:Q2=SCREEN(XA+2,YA):Q3=SCREEN(XA+2,YA+1):GOTO 720
690 TA=2:Q2=SCREEN(XA-1,YA):Q3=SCREEN(XA-1,YA+1):GOTO 720
700 TA=3:Q2=SCREEN(XA,YA-1):Q3=SCREEN(XA+1,YA-1):GOTO 720
710 TA=4:Q2=SCREEN(XA,YA+2):Q3=SCREEN(XA+1,YA+2):GOTO 720
720 IF Q2=254 THEN 830
730 IF (Q2()74 AND Q2()75) OR (Q3()74 AND Q3()75) THEN 420
740 LOCATE XA,YA:PRINT M$(3):LOCATE X,Y:PRINT T$(T):ON TA GOTO 750,760,770,780
750 XA=XA+1:LOCATE XA,YA:PRINT M$(L):GOTO 790
760 XA=XA-1:LOCATE XA,YA:PRINT M$(L):GOTO 790
770 YA=YA-1:LOCATE XA,YA:PRINT M$(L):GOTO 420
780 YA=YA+1:LOCATE XA,YA:PRINT M$(L):GOTO 790
790 Q4=SCREEN(XA,YA+2):Q5=SCREEN(XA+1,YA+2)
800 IF Q4=75 AND Q5=75 THEN S!=S!+20:GOTO 810 ELSE 420
810 LOCATE XA,YA:PRINT M$(3):YA=YA+1:M=USR(65):LOCATEXA,YA:PRINT M$(L):GOTO 790
820 '--- クリア --------------------------------------------------------------
830 IF L()1 THEN 730 ELSE LINE(3,8)-(22,16)," ",0,BF:COLOR 7
840 LOCATE8,9:PRINT"ヨ ク ヤ ッ タ":LOCATE8,11:PRINT"ツギ / ソウコ":LOCATE 8,13
850 PRINT"モ タノム.":B=RND(3)*150:LOCATE4,15:PRINT"ボーナス"B*10"む +"BO"む"
860 S!=S!+BO+B*10:S$=STR$(S!):LOCATE30,15:PRINTRIGHT$("000000"+RIGHT$(S$,LEN(S$)
-1),6)" む"
870 FOR I=120 TO 70 STEP -2:FOR T=0 TO 1000 STEP I/5+10:NEXT:M=USR(I):NEXT:BEEP:
FOR I=70 TO 120 STEP 2:M=USR(I):NEXT:BEEP
881 '----------------------------------------------------------------
885 IF S!)100000 THEN COLOR 7:CLS:GOTO 890
886 R=R+1:IF R=6 THEN R=1:GOTO950 ELSE 270
889 '----------------------------------------------------------------
890 FORI=0TO2000:NEXT:SCREEN,,0:LOCATE10,5:COLOR 2:PRINT"やったぜ ! ";:COLOR 6
900 PRINT"100,000えん とっぱ!":LOCATE8,8:COLOR7:PRINT"これで、イエローハットも、ねんがんの 「はそこん」"
910 LOCATE 8,10:PRINT"が かえました。 ";:COLOR 2:PRINT"バンザイ !!":LOCATE10,13:COLOR6
920 PRINTUSING"You-Score    #######えん";S!
930 LOCATE 10,19:COLOR RND*7+1:PRINT"Hit SPACE Key !!"
940 K=PEEK(&HFFE0):IF K()&HB0 THEN 930 ELSE SCREEN ,,1:GOTO 1110
945 '----------------------------------------------------------------
950 FOR I=1 TO 5:BO(I)=BO(I)-50:TI(I)=TI(I)-20:NEXT:GOTO270
960 '----------------------------------------------------------------
970 COLOR RND*5+1:LOCATE 8,0:PRINT "BOUNS キャラ ":M=USR(40):I=RND*5:LOCATE 27,23
980 PRINT"ヒット スペース キー":LOCATE7,24:LOCATEX1,Y1:POKE278,32:PRINTCHR$(97+I)
990 F=PEEK(&HFFE0):IF F()&HB0 THEN 970
1000 FOR T=1 TO 1000 STEP 100:FOR J=1 TO T:NEXT
1010 I=RND*4:LOCATEX1,Y1:PRINT CHR$(97+I):M=USR(35):NEXT
1020 ON I+1 GOTO 1030,1050,1060,1070,1080
1030 J=RND*1:IF J()1 THEN I=RND*4:LOCATEX1,Y1:PRINTCHR$(97+I):M=USR(35):GOTO970
1040 FOR I=200 TO 100 STEP -5:J=RND*10:M=USR(I+J):M=USR(I-J):NEXT:GOTO 885
1050 BO=BO+500:S1=RND(1)*150:S!=S!+S1*10:GOTO 1090
1060 BO=BO+500:LOCATE X1,Y1:GOTO 1090
1070 S1=RND(2)*200:S!=S!+S1*10:GOTO 1090
1080 J=RND*1:IF J()0 THEN 1110 ELSE 970
1090 FORJ=0TO1500:NEXT:LOCATEX1,Y1:PRINT"K":COLOR 7:LOCATE8,0:PRINT"ダイ"R"ソウコ"
1100 LOCATE 27,23:PRINT SPACE$(12):M=USR(90):M=USR(130):M=USR(90):GOTO 490
1110 '--- GAME OVER -----------------------------------------------------
1120 IF A!(3))S! THEN 1170
1140 IF A!(2))S! THEN A!(3)=S!:GOTO 1170
1150 IF A!(1))S! THEN A!(3)=A!(2):A!(2)=S!:GOTO 1170
1160                 A!(3)=A!(2):A!(2)=A!(1):A!(1)=S!
1170 FOR I=0 TO 3000:NEXT:CLS:LOCATE0,4:COLOR 7
1180 PRINT SPACE$(15)+"オマエハ":COLOR 2:PRINT
1190 PRINT "          とああ あおふふとあああふふ      とあとあ":M=USR(150)
1200 PRINT "          あとあ あ    あああ    あああ ああああ":M=USR(140)
1210 PRINT "          とあ  にああ とあ       ふ ふ  ":M=USR(130)
1220 LOCATE 12,15:COLOR 5:PRINTUSING"タマッタ オカネ ###### む";S!
1230 LOCATE14,12:PRINT"Game Over":LOCATE11,20:PRINT"Hit RETURN key !!"
1240 POKE&HFFE0,128:F=PEEK(&HFFE0):IF F()&HAF THENCOLORRND*7+1:GOTO1230ELSE 110
1250 ' 1メンメ
1260 DATA KKKKKKKKKKKKKKKIKKKK,KABKKKKKKKKKKIKKIKKKK,KCDKKKKKKKKKEFKKIIIII
1270 DATA IIIIIIIKKKKKGHKKIKKKJ,IIIIIIIIIIIIIKKKKKKK,KKKKJIIIIIIIKKKIKKKKK
1280 DATA KKKKEFIIIKKIIKKKKKKKKK,KIIKGHKKKKKIIKKKKKKKK,KKKEFKEFKKKKIIIKKIIKKI
1290 DATA KKKGHKGHKKKKIIIKKIIKKI,KIKKIKKIIKKKIIJKKKEFKK,KEFKKKEFIKKKIIKKKKGHKK
1300 DATA KGHKKKGHKKKKIIIIIIIKKK,KIKKIKKIIKKKIIIIIIKKK,KKKKKKIKKKKKKKKKKKKEFK
1310 DATA KKKKKKIKKKKKKKKKKKKGHK,IIKIKKKIIKIIKIIIIIIIII,KKKKKKKKKKKKKKIJKKKKKK
1320 DATA KKKKKKKKIIIIIIKKKKKKKK,KKKKKIKKKKKKKKKKKKKKKK,KKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKK
1330 ' 2メンメ
1340 DATA KABKKKKKKKKKKKKKIJKKK,KCDKKKKKKKKIKKKIKKKKKI,KIKKKIKIKKEFKEFKKEFKIK
1350 DATA KKKKEFKEFKGHKGHKKGHEFK,KKKKGHKGHKIKKIKIKIKGHK,IIIKIIKIKKKKKKKKKEFKK
1360 DATA KKKKKKKKIIIKKKKIKKGHKK,KIIIIIKIIJKIKKIIIIIIKK,KKKKKKKKKKKKKKEFKKKKIKK
1370 DATA KIIIIKKKKKKIKGHKKKKIKK,KKEFKKKKIKKIIIIIIKKIKK,KKGHKKKKIKKKKKKKEFKIKK
1380 DATA KKKIIIIKIKKKKKKKKGHKKKK,KKEFKKKKIKIIKIIIIIKIKI,KKGHKKKKIKKKKIJKKKKKKJ
1390 DATA IIIIKIKKIIIIKIKKKIIIKK,KKIKKKEFKKKKKEFKKKIKKK,KKKKKKGHKKKKKGHKKKKKKK
1400 DATA KKKIKKKIKKIIKIKIKKKKKK,KKKKKKKKKKIKKKKKKKKKK,KKKKKKKKIKKKIKIKIKKKKK
1410 ' 3メンメ
1420 DATA KKKKKKIKKKKKKKKKKKKKK,KABKKEFKEFKEFKEFKEFKIK,KCDKKGHKGHKGHKGHKGHKKK
1430 DATA KKIKKIEFKIKIKKIKKIEFKK,KKKKKKGHKIKKKKKKKJGHKK,KEFKKEFKKJIEFKKEFKIJEF
1440 DATA KGHKKGHKKKKGHKKGHKEFGH,KKIKKIIEFKKIIKKKIKGHIK,KKKKKKKGHKEFKKKKKEFKKK
1450 DATA KEFKKEFKEFGHKKKKKGHKKK,KGHKKGHKGHKIIIIKKIIIKK,IKIKKIKKIKKIKKIKKIKIKK
1460 DATA KKKKKKKKKKKIKKKKKEFKKK,KEFKKKKIKKKIKEFKKGHIKK,KGHKKKKKKKKKIKGHKEFKIKK
1470 DATA KKIKKKKIIKKIIKKKGHIIKI,IKKKKKKKEFKKIKKKIKIKKK,KEFKEFKKGHKKIKKIIKKKKK
1480 DATA KGHKGHKIIIKKKKKKKKKKKK,KKIKKIKKIKKKKKJKKKKKK,KKKKKIIKKKKKKIKKKKKKKK
1490 ' 4メンメ
1500 DATA KIIIKKKKKKKKIKKJIKIJK,KABKKIEFKKKKIKKKIKIKIK,KCDKKKGHIKIKKKKEFKKKKK
1510 DATA KKIKKKEFKKKKKKKGHKKKKK,KKKKKKGHKKEFKKEFKKKKKK,IIIKIIIIKKGHKKGHKKKKKK
1520 DATA KKKKKKKKKIIKKIIIKKKIKK,KEFKKEFIIIKEFKJIKKKKKK,KGHKKGHKKKKGHKKIKKKKKK
1530 DATA KKEFKKEFKKKKIKKIKEFKKK,IKGHKKGHEFKKJKKKKGHKKK,KKKKKKIIGHKKKKKKKKIKKK
1540 DATA KKKKKKIKKEFIIKKKKKIKKK,KKEFKKIKKGHKKKKKIIIKKK,KKGHKKIKKEFKKKKKEFKKKK
1550 DATA KEFKKKIKKGHKKKKKGHKKKK,KGHKKKIJIKIIEFKKKIIIIK,KIKKIIIKKKKKGHKKKIKKKK
1560 DATA KKKKKKKIIIKIIIIIIIIKKKK,KKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKK,KKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKK
1570 ' 5メンメ
1580 DATA KKKKKKKIKIKJIKKKKKKKK,KABKEFKIIIKKKKKKKKKKKK,KCDKGHKKIKEFEFKKKKKKK
1590 DATA KIKEFKKKIKGHGHKEFKKEFK,KEFGHKKKIKEFKIKGHKKGHK,KGHKEFKKIKGHKIKIEFIIKK
1600 DATA KKIKGHEFKKEFKKKIGHIJKK,KKIKKIGHKKGHKKKIKKIKKK,KKKKKEFKIKIKJIKIKKKKK
1610 DATA KKIEFGHKKKKKKKKIKKIKKK,KEFGHJEFIIIIIIIIKKIKKK,KGHKEFGHIEFKKKKKKKKKK
1620 DATA KKIKGHIKKGHKKEFKEFIKKK,KEFKKKKKIIKKKGHKGHIKKK,KGHKKEFKIIKKIIIIKIIKKK
1630 DATA KKIKKGHKIKKEFKKKKKKKKK,KEFKKKIKIKKGHKKKKKKKKK,KGHKKEFKKKEFKKKKIIIIII
1640 DATA KKIKKGHKIKGHKKKKKIJKKK,KKIKKKKIIIKIIKKKKKKKKK,KKKKKKIIIIKKKKKKKKKKKK
1650 'しおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおす
1660 'がほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほが
1670 'がい                         ほほほほほほほ                                   きが
1680 'がい     59ね 11も 3や      ほほほほほほほ The.End ほほほほほほほ      59ね 12も16や      きが
1690 'がい                         By T.Sakiyama                                    きが
1700 'がい                                                                          きが
1710 'がい          By S.Tamaka & Y.Zitukawa & W.Sitisima                        きが
1720 'がい                                                                          きが
1730 'がほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほほが
1740 'せおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおそ
```

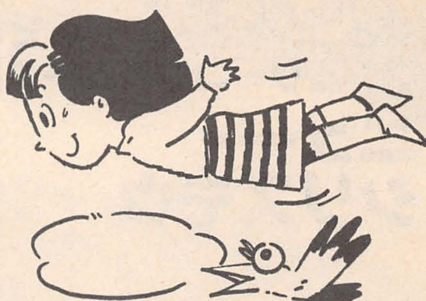


★おっ，今月でベーマガを買い始めて2年目か…あの頃のベーマガはDr.の頭だったなあ…。(新潟県新津市・小泉智弘14才)……【影：近頃のベーマガは今年の夏のようだなあ。編：フーフーしてからお読みください。】

マイコンピュータテレビC1/
ファミリーコンピュータ用

レディの空中遊泳

丸中　隆行



C
1

遊びかた

ニタニタを動かして落ちてくるレディの下に行って，レディをうけとめてください。レディは，また上にあがっていきます。

レディが，ペンペンやアキレスに当たると得点になり速さによって点数は異なります。

操作方法

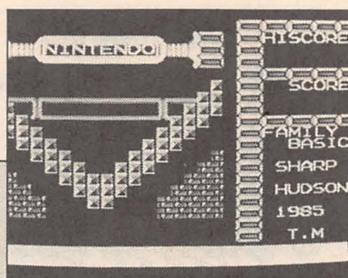
RUNするとはじめの音楽がなって，GAMEスタートです。コントローラーⅠでニタニタを左右に操作してください。

レディを１回でも落とすと，GAME　OVERです。

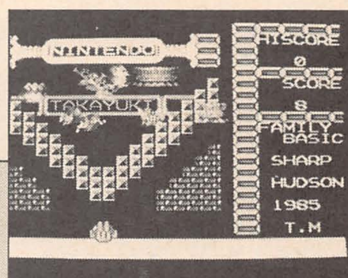
プログラム

メモリはあまっているので，隠れキャラをつけたり，レディの数をつけてみたりしてください。そのかわりに実行スピードが遅くなります。

’は打たなくてもいいです。



《写真１》ＢＧグラフィックはこのように作成してください



《写真２》フワフワと降りてくるレディをうまく受けとめよう

《第１表》主な変数

A＄	CHAMPION
H	ハイスコア
S	スコア
C	コントローラーⅠ
X，Y	レディの座標
X１，Y１	ニタニタの座標

《第２表》リストの説明

5～	初期設定
31～	初めの音楽
35～	スティック
145～	レディが，ぶつかったかどうか
185～	GAME　OVER

レディの空中遊泳のプログラム・リスト

```
5 H=0:A$="TAKAYUKI"
10 CLS:VIEW:S=0:X=80:Y=110:R
=0:R1=1:X1=80:Y1=165:G=1
20 SPRITEON:CGSET1,0:DEFSPRI
TE0,(2,1,0,0,0)="4567":DEFSP
RITE1,(2,1,0,1,0)="5476":DEF
SPRITE2,(2,1,0,0,0)="XYZ「"
30 FORI=0TO7:DEFMOVE(I)=SPRI
TE(RND(3)+2,3,I+1,80,0,RND(2
)):POSITIONI,0,RND(45)+50:NE
XT
31 '
32 PLAY"O2T2A3A3F3D3D3E3F3G3
"
33 PLAY"A3A3F3D3D3E3F3D3"
34 PLAY"G3G3E3G3G3F3E3G3F3#E
3F3#G3A7"
40 MOVE0,1,2,3,4,5,6,7
50 LOCATE23,3:PRINTH:LOCATE5
,7:PRINTA$
55 '
60 C=STICK(0)
70 IFC=2ANDX1>16THENX1=X1-3
80 IFC=1ANDX1<152THENX1=X1+3
90 IFABS(X-X1)<9ANDABS(Y-Y1)
<12THENG=-4:D=RND(6)-3
100 IFX<16THEND=5
110 IFX>152THEND=-5
120 X=X+D:Y=Y+G:IFY<42THENG=
4
130 IFY>179THENPLAY"T2O1F3E3
D3C3O0G7":GOTO200
140 SWAPR,R1:SPRITER1:SPRITE
R,X,Y:SPRITE2,X1,Y1
145 '
150 FOR I=0TO7:IFABS(X-XPOS(
I))<8ANDABS(Y-YPOS(I))<8THEN
ERAI:PLAY"T1C1D1":POSITIONI,
0,RND(45)+50:S=S+I:LOCATE23,
7:PRINTS
160 IFMOVE(I)=0THENPOSITIONI
,0,RND(45)+50:MOVEI
170 NEXT
180 GOTO60
185 '
200 SPRITEOFF:CLS:LOCATE5,10
:PRINT"*** GAME OVER ***":LO
CATE6,22:PRINTCHR$(180)" 198
5 TAKAYUKI"
210 IF S>H THEN H=S:LOCATE5,
13:PRINT"YOU ARE CHAMPION!":
INPUT"NEME";A$
220 LOCATE8,17:PRINT"HIT [ST
ART]":IFSTRIG(0)=1THEN10:PAU
SE100
230 LOCATE8,17:PRINT"
":GOTO220
```

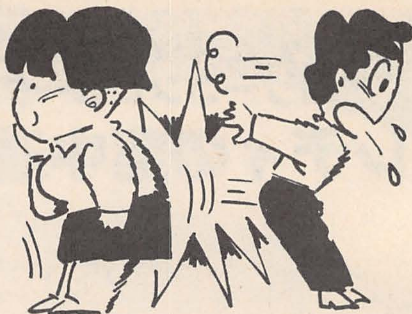
★　★　★

★多摩テックのベーマガ大会で，編さんとつぐ美ちゃんに会ったぞ!!影に会わなくてヨカッター!!（神奈川県相模原市・うんち大王12才）……【影：編くんにベーマガ・バッジをナイショでもらった君！私は見ていたぞ!!】

マイコンピュータテレビC1/ファミリーコンピュータ用

ニュー・シリズモウ

伊田　貴志



はじめに

このゲームは，これまでのMSX，PC－9801用しりずもう，ベーマガ1月号125ページのCHECKER　FLAGを参考にしました。人の動きのパターンを二つに増やし，フェイントもかけられるように。また，スプライトの数も増やし，自分の残りの数も指定できるようにしました。

2プレイでしか楽しめないのが欠点です。

遊びかた

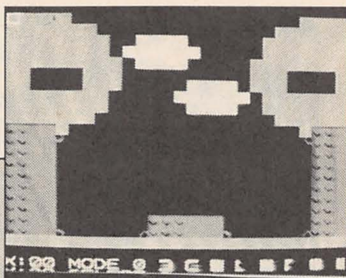
RUNすると〝マリオ　ノ　カズハ?〟と聞いてくるので，マリオ（1プレイヤー）の残りの数1～99を指定してください。つぎに同じようにルイージ（2プレイヤー）の残りの数も指定してください。

マリオの操作は，コントローラーIのⒶボタンで普通におしりをだし，相手がおしりをだしたとき，このボタンを押すと，相手をつき飛ばすことができます。このとき相手が1減ります。

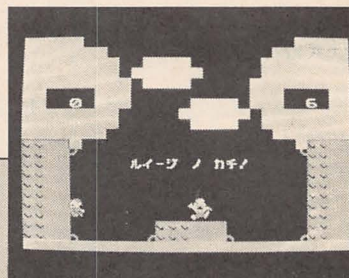
Ⓑボタンは，Ⓐボタンより時間がかかりますが，相手をつき飛ばし，残り数を2減らすことができます。

ルイージの操作は，コントローラーIIで同じように行ないます。

Ⓑボタンを使うときには，相手に先読みされないようにしてください。



《写真1》BGグラフィックはこの写真を参考にしてください



《写真2》おしりで，おもいっきりすっとばしましょう

終わりに

もし，おしりをだすのが遅すぎたり，早すぎたりすると思う人は，メイン・ルーチンの中のPANSE～の数を，大きくしたり，小さくしたりしてください。

また，自分よりも弱い相手とプレイする場合は，自分の残り数を相手の残り数よりも少なくしてあげるのもいいと思います。

ニュー・シリズモウのプログラム・リスト

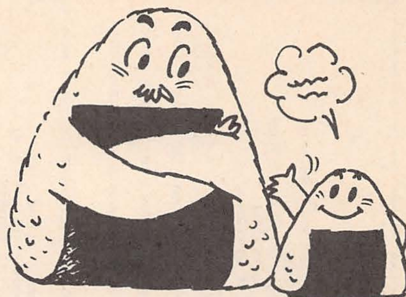
```
95 '────── パワーハ? ──────
100 SPRITEOFF
110 CLS:INPUT"マリオノ カズハ";A:IF
A>99OR A<1THEN 110
120 CLS:INPUT"ルイージノ カズハ";B:I
FB>99OR B<1THEN 120
125 '────── ガメン ──────
130 CLS:VIEW:SPRITE ON:CGSET
1,0:F=2:H=22
135 '────── スコア ヒョウジ ──────
140 IFA<10 THENF=3
150 X=114:LOCATEF,6:PRINTA:I
FA<=0 THEN370
160 IFB<10 THENH=23
170 C=126:LOCATEH,6:PRINTB:I
FB<=0 THEN400
175 '────── メインルーチン ──────
180 R=STRIG(0):T=STRIG(1)
190 IFR=8 ORR=4 THEN230
200 IFT=8 ORT=4 THEN270
210 M=4:GOSUB430:SPRITE0,X,1
50:P=0
220 L=4:GOSUB440:SPRITE1,C,1
50:O=0:GOTO180
230 IFR=8 THENP=1:GOTO250
240 P=2:M=0:GOSUB430:SPRITE0
,X,150:PAUSE10
250 M=16:GOSUB430:SPRITE0,X,
150:PAUSE4:IFO=1 ORO=2 THENB
=B-P:PLAY"C0":GOTO310
260 GOTO180
270 IFT=8 THENO=1:GOTO290
280 O=2:L=0:GOSUB440:SPRITE1
,C,150:PAUSE10
290 L=16:GOSUB440:SPRITE1,C,
150:PAUSE4:IFP=1 ORP=2 THENA
=A-O:PLAY"C0":GOTO340
300 GOTO180
305 '────── ルイージ マケ ──────
310 M=16:GOSUB430:SPRITE0,X,
150:L=12:GOSUB440
320 C=C+P:SPRITE1,C,150:IFC<
198THEN320
330 PLAY"C1E1G1":GOTO160
335 '────── マリオ マケ ──────
340 L=16:GOSUB440:SPRITE1,C,
150:M=12:GOSUB430
350 X=X-O:SPRITE0,X,150:IFX>
42THEN350
360 PLAY"C1E1G1":GOTO140
365 '────── ゲーム オーバー ──────
370 L=24:GOSUB440:SPRITE1,C,
150:PAUSE5:PLAY"A4":SPRITE1,
C,134:PAUSE10:LOCATE9,12:PRI
NT"ルイージ ノ カチ!"
380 IFSTRIG(0)=1 THEN100
390 GOTO370
400 M=24:GOSUB430:SPRITE0,X,
150:PAUSE5:PLAY"A4":SPRITE0,
X,134:PAUSE10:LOCATE9,12:PRI
NT"マリオ ノ カチ!"
410 IFSTRIG(0)=1 THEN100
420 GOTO400
425 '────── スプライト ──────
430 DEFSPRITE0,(0,1,1,0,0)=C
HR$(M)+CHR$(M+1)+CHR$(M+2)+C
HR$(M+3):RETURN
440 DEFSPRITE1,(1,1,1,1,0)=C
HR$(L+1)+CHR$(L)+CHR$(L+3)+C
HR$(L+2):RETURN
```


★果し状：影さん，どっちがアホかな？くらえ！3＋3＝7!!（秋田県秋田市・三輪車大好きっ子11才）……【影：3＋3＝96だ！つぐ美：サンタ，スサンだのは苦労（96，したから，と言いたいんでしょ。影：シュン！】

FM-7/NEW7/77/L2/L4用

オムスビ
OMUSUBI コロコロ

エンドレスナイト



FM-7/77

○物語

むかし，むかしのことじゃった。ある村におにぎりが住んでおりました。しかし，おにぎりの息子がとてもやんちゃなのでお寺にあずけることにしました。しかし，おにぎりにとって欠かすことのできないノリを持たせるのを忘れてしまいました。息子は電話で「パパー，ハダカジャ　ヤダヨー」といってくるのです。息子は，きちんと転がらないし，転がることはおにぎりにとって，もっとも体力のいることなのです。だから最短距離を通らなくてはなりません。

さあ，息子にノリを届けましょう。

○ゲーム方法と操作

まず，デモがあります。そしてBGMがなってから[PF1]キーを押してください。ゲームが始まります。

パパは，[2][4][6][8]で上，下，左，右に動きます。しかし，前に梅ぼしがあると進めません。もちろんカベもです。

パパが行ったところの矢印の方向に息子が1コマ動きます。しかし，梅ぼしがあると動けません。

3面めからは息子が2人以上になります。

パパが1回通ったところの矢印は→←↑↓のように変わります。あとはくりかえしです。息子は重なることがあります。

各面をクリアするには，パパをスペード・マークの横にもっていき，なおかつ息子をハートのマークの横に連れてくることです。5面までありますが，5面までいける人は，ちょっといないのでは？

ゲーム・オーバーはありませんが，体力（1コマ動くと－1）がなくなるとやり直しです。ゲーム中で，あきらめたときはスペース・キーを押してください。やり直しができます。やめるときはブレイク・キーです。

また，体力は面クリアするための最低の量しかありませんので，ムダな動きをするとクリアはできません。**写真3**を見てわかるとおり，面クリアした状態では体力が，かならず0になります。

○プログラムの改造
自分だけの面を作ろう!!

1010行めからは各面のデータです。データは面数，X，Y，K，I，X（1，？），Y（1，？）……X（2，？），Y（2，？）……※。それが終わると矢印のデータです。

1020行めからのデータは直接，打ち込んでください。

※息子や梅ぼしの数によって変わることがあります。

《第1表》主な変数表

01%，02%	パパの絵
K%	息子の絵
I%	梅ぼしの絵
M	面数
T	体力
X(1，?)，Y(1，?)	息子の位置
X(2，?)，Y(2，?)	梅ぼしの位置
X，Y	パパの位置

◆

◆

CHECKER FLAG

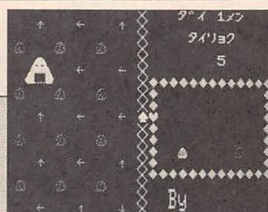
Dr.D：リアルタイムのゲームと思ったら，これも思考型のゲームだな。一つのキー操作で複数のキャラクターが動いてしまうというのは今までにいろいろあったが，この手のものは最初ではないかな。

編：ストーリーがよくできていますね。やはり物語を読んで気分がもり上がったところで，いざゲームをすると，力が入りますからね。

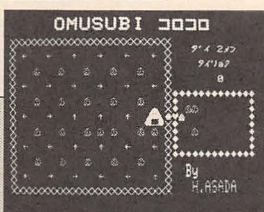
Dr.D：プログラムのほうはエレガントさにかけるな。もう少し美しくくプログラミングしてもらいたい。また，あまりマルチ・ステートメントが多いとリストを見ずらくしてしまう。ワンテクだが，GOSUB～：RETURNはGOTO～とすることもできるぞ。



《写真1》OMUSUBIコロコロのタイトル画面



《写真2》パパが下に行けば息子は矢印のように動く



《写真3》この位置にくれば面クリアです。ムズカシー



《写真4》5面クリア！キミはクリアできるかな

★変人と影さんを見分けるにはどうしたらいいのか，教えてくれ！（千葉県長南町・斉藤直己14才）……【編：太陽に透かして見ればわかります。影と○○は紙ひとえ，といいますから。】

OMUSUBI コロコロのプログラム・リスト

```
10 REM ■■■ ショキ ■■■
20 CLS:WIDTH40,25:PLAY "V12","V12","V12":FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,0):NEXT I
30 DIM O1%(300),O2%(300),I%(26),K%(26),X(2,20),Y(2,20),A(30):M=1
40 CONNECT (3,17)-(19,4)-(22,3)-(26,3)-(29,4)-(43,16)-(44,18)-(42,20)-(5,20)-(1,
18)-(3,17),7:PAINT (25,10),7
50 LINE(15,13)-(33,20),PSET,1,B:PAINT(25,18),0,1
60 CIRCLE(19,8),2,0:CIRCLE(28,8),2,0:GET@A(0,0)-(47,23),O1%,G:CLS
70 CONNECT (2,14)-(15,7)-(26,3)-(32,4)-(34,4)-(44,18)-(42,20)-(38,21)-(3,18)-(2,
16)-(2,14),7:PAINT(30,10),7
80 CONNECT (10,19)-(17,12)-(33,13)-(28,20)-(10,19),1:PAINT (20,15),0,1
90 CIRCLE(23,8),2,0:CIRCLE(30,9),2,0:GET@A(0,0)-(47,23),O2%,G:CLS
100 FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT I
110 FOR I=0 TO 26:READ I%(I):NEXT
120 DATA  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,2016,15920,8588,25350
130 DATA -15091,-29309,-10130,32760, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
140 DATA  0, 0, 0
150 FOR I=0 TO 26:READ K%(I):NEXT
160 DATA  0,960,3376,4680,10532,17554,21066,16380, 0,960,3376,4680
170 DATA 10532,17554,21066,16380, 0,960,3376,4680,10532,17554,21066,16380
180 DATA  0, 0, 0
190 REM ■■■ ガメン ■■■
200 CLS:WIDTH40,25
210 A$="OMUSUBI コロコロ":KEY(1) ON:ON KEY(1) GOSUB 390
220 SYMBOL(130,9),A$,4,2,1:SYMBOL(128,8),A$,4,2,5
230 LINE(1,4)-(25,24),"X",6,B:LINE(26,11)-(38,19),"◆",6,B
240 LOCATE 25,14:COLOR 7:PRINT"●"
250 SYMBOL(448,166),"By",2,2,3:SYMBOL(464,184),"H.ASADA",2,2,4
260 GOSUB 270:GOSUB 360:GOSUB 270:GOSUB 370:GOTO 260
270 LOCATE 29,5:PRINT "ダイ  メン":LOCATE 30,7:PRINT"タイリョク"
280 LOCATE 10,10:PRINT "ワタシガ  ガガデス。":SYMBOL(160,120),"ガガー、 ハダカシ"イヤー !",1,1
,2:SYMBOL(468,120),"HIT [PF1] KEY",1,1,6
290 COLOR 4:LOCATE 10,19:PRINT "ワシャイワシャ":COLOR 7
300 PUT@A(96,120)-(111,127),K%,PSET:PUT@A(96,152)-(111,159),I%,PSET
310 READ A$:IF A$="END" THEN RESTORE 330:GOTO 310
320 PLAY A$:RETURN
330 DATA O5L8C,D,E,F,G,R8,G,R8,A,F,O6C,O5A,L4G,L8G,R8,R8
340 DATA A,F,O6C,O5A,L4G,L8G,R8,R8,G,F,F,F,F,E,E,E,E,D,E,D
350 DATA C,E,L4G,L8G,G,F,F,F,E,E,E,E,D,D,E,L4C,L8C,R8,R8,R8,END
360 PUT@A(80,72)-(127,95),O1%,PSET:RETURN
370 PUT@A(80,72)-(127,95),O2%,PSET:RETURN
380 REM ■■■ START ■■■
390 KEY(1) OFF:PLAY "R4V14O4L6FR36FL6CR36FR36"
400 PLAY "L8AL16GL8AL16GL6CE#E#V12":A$=INKEY$
410 LINE(2,5)-(24,23)," ",7,BF:LINE(27,12)-(37,18)," ",7,BF
420 LINE(26,11)-(38,19),"◆",6,B:FOR I=80 TO 336 STEP 64:FOR Y=64 TO 160 STEP 32
430 PUT@A(I,Y)-(I+15,Y+7),I%,PSET:NEXT Y,I
440 REM ■■■ メン ガメン ■■■
450 ON M GOSUB 460,470,480,490,500,980:GOTO 510
460 RESTORE 1010:RETURN
470 RESTORE 1050:RETURN
480 RESTORE 1090:RETURN
490 RESTORE 1140:RETURN
500 RESTORE 1190:RETURN
510 READ M,X,Y,K,I,T:LINE(26,14)-(26,13+K),"◆",3
520 FOR Z=1 TO K:READ X(1,Z),Y(1,Z):GOSUB 690:NEXT Z
530 COLOR 0:FOR Z=1 TO I:READ X(2,Z),Y(2,Z):LOCATE X(2,Z),Y(2,Z):PRINT "■":PUT@A
(X(2,Z)*16,Y(2,Z)*8)-(X(2,Z)*16+15,Y(2,Z)*8+7),I%,PSET:NEXT Z
540 FOR Z1=6 TO 22 STEP 4:FOR Z=3 TO 23 STEP 4:READ A:A$=RIGHT$(STR$(A),1):LOCAT
E Z,Z1:PRINT A$:SYMBOL(Z*16,Z1*8),CHR$(A+27),2,1,1:NEXT Z,Z1
550 COLOR 7:LOCATE 29,5:PRINT USING "ダイ #メン";M
560 LOCATE 31,9:PRINT USING "###";T:GOSUB 570:GOTO 580
570 XY=SCREEN(X,Y):E$=CHR$(XY):E=XY-48:GOSUB 670:RETURN
580 REM ■■■ GAME START ■■■
590 IF T=0 THEN 960 ELSE A$=INPUT$(1):IF A$=" " THEN 960
600 A=INT(VAL(A$)/2):IF A<1 OR A>4 THEN 590
610 COLOR 7:T=T-1:LOCATE 31,9:PRINT USING "###";T
620 ON A GOSUB 630,640,650,660:GOTO 590
630 W=Y+2:GOSUB 720:W=1:GOSUB 750: GOSUB 840:RETURN
640 W=X-2:GOSUB 730:W=-1:GOSUB 770:GOSUB 840:RETURN
650 W=X+2:GOSUB 730:W=1:GOSUB 770: GOSUB 840:RETURN
660 W=Y-2:GOSUB 720:W=-1:GOSUB 750:GOSUB 840:RETURN
670 PUT@A(X*16-16,Y*8-8)-(X*16+31,Y*8+15),O1%,PSET:RETURN
680 PUT@A(X*16-16,Y*8-8)-(X*16+31,Y*8+15),O2%,PSET:RETURN
690 PUT@A(X(1,Z)*16,Y(1,Z)*8)-(X(1,Z)*16+15,Y(1,Z)*8+7),K%,PSET:RETURN
700 LINE(X*16-16,Y*8-8)-(X*16+31,Y*8+15),PSET,0,BF:RETURN
710 LINE(X(1,Z)*16,Y(1,Z)*8)-(X(1,Z)*16+15,Y(1,Z)*8+7),PSET,0,BF:RETURN
720 S=SCREEN(X,W):IF S<>32 THEN GOSUB 740:GOTO 590 ELSE RETURN
730 S=SCREEN(W,Y):IF S<>32 THEN GOSUB 740:GOTO 590 ELSE RETURN
740 PLAY"L64O5CDCDCDD","L64O6CDCDCDD":RETURN
750 GOSUB 700:Y=Y+W:GOSUB 680:BEEP1:BEEP0:GOSUB 700:Y=Y+W:GOSUB 670:COLOR 0:AB=Y
-2*W:LOCATE X,AB:PRINT E$
760 SYMBOL(X*16,AB*8),CHR$(27+E),2,1,1:GOSUB 700:Y=Y+W:GOSUB 680:BEEP1:BEEP0:GOS
UB 700:Y=Y+W:GOSUB 570:RETURN
770 GOSUB 700:X=X+W:GOSUB 680:BEEP1:BEEP0:GOSUB 700:X=X+W:GOSUB 670:COLOR 0:AB=X
-2*W:LOCATE AB,Y:PRINT E$
780 SYMBOL(AB*16,Y*8),CHR$(27+E),2,1,1:GOSUB 700:X=X+W:GOSUB 680:BEEP1:BEEP0:GOS
UB 700:X=X+W:GOSUB 570:RETURN
790 REM
800 FOR Z=1 TO K:PUT@A(X(1,Z)*16,Y(1,Z)*8)-(X(1,Z)*16+15,Y(1,Z)*8+7),K%,PSET:NEX
T Z
810 IF SCREEN(X+2,Y)<>&HE8 THEN RETURN ELSE HN(1)=1:HN(2)=1:HN(3)=1
820 FOR Z=1 TO K:HN(Z)=0:IF SCREEN (X(1,Z)-1,Y(1,Z))=&HE9 THEN HN(Z)=1
830 NEXT:IF HN(1)=1 AND HN(2)=1 AND HN(3)=1 THEN 940 ELSE RETURN
840 P=XY-48:XY=XY+1:IF XY>52 THEN XY=49
850 E$=CHR$(XY):E=XY-48:FOR Z=1 TO K:ON P GOTO 860,870,880,890
860 W=1:GOTO 900
870 W=-1:GOTO 900
880 W=-1:GOTO 920
890 W=1:GOTO 920
900 GOSUB 710:X(1,Z)=X(1,Z)+W:IF SCREEN(X(1,Z),Y(1,Z))<>32 THEN X(1,Z)=X(1,Z)-W
910 GOSUB 690:NEXT Z:GOSUB 800:RETURN
920 GOSUB 710:Y(1,Z)=Y(1,Z)+W:IF SCREEN(X(1,Z),Y(1,Z))<>32 THEN Y(1,Z)=Y(1,Z)-W
930 GOSUB 690:NEXT Z:GOSUB 800:RETURN
940 REM ■■■ ヤッター ■■■
950 PLAY"O4L20BO5CDR34CDER34DEFR34EFGR34FGAR34":PLAY"L3A","L3B","L3O6C":FOR I=0
TO 8000:NEXT:M=M+1:GOTO 390
960 PLAY "L16O5CR16O4L18GR36G","V10L16O6CR16O5L18GR36G"
970 PLAY "R36L8AGGR36L18BR16L8O5C","R36L8AGGR36L18BR16L8O6CV12":FOR Z=1 TO 1500:
NEXT Z:GOTO 390
980 REM ■■■ パーフェクト ■■■
990 PLAY "R2O4L16GR16GAL3BR16L8ABAR64L2G#","R2O5L16GR16GAL3BR16L8ABAR64L2G#"
1000 LINE(64,64)-(560,95),PSET,2,BF:LINE(68,66)-(556,93),PSET,0,BF:SYMBOL(87,72)
,"You are great!",4,2,4:FOR Z=1 TO 10000:NEXT Z
1010 REM ■■■ 1 メン ■■■
1020 DATA 1,15,10,1,1,5,29,17,35,17
1030 DATA 2,2,1,3,2,3,  2,2,2,4,2,2  ,2,2,1,3,2,2
1040 DATA 2,2,2,3,2,3,  2,2,1,2,3,4
1050 REM ■■■ 2 メン ■■■
1060 DATA 2,15,22,1,5,8,31,13,29,16,15,16,28,13,29,13,23,16
1070 DATA 2,2,3,1,2,2,  2,1,4,4,1,2  ,2,1,2,2,2,3
1080 DATA 2,2,2,3,2,2,  2,1,4,2,2,3
1090 REM ■■■ 3 メン ■■■
1100 DATA 3,7,18,2,8,7,31,15,30,16
1110 DATA 7,12,15,12,21,18,29,12,28,13,31,13,30,14,32,16
1120 DATA 2,2,1,3,2,3,  2,2,2,3,4,2  ,2,3,4,2,1,2
1130 DATA 2,2,2,3,4,3,  2,2,1,2,3,4
1140 REM ■■■ 4 メン ■■■
1150 DATA 4,7,10,2,7,9,31,13,30,18,17,10,15,12,23,20
1160 DATA 27,17,28,18,29,14,30,14
1170 DATA 2,2,1,3,2,3,  2,2,2,4,2,2  ,2,4,4,3,1,3
1180 DATA 2,2,2,4,2,2,  2,2,2,3,3,4
1190 REM ■■■ 5 メン ■■■
1200 DATA 5,11,18,3,8,10,31,12,31,14,30,17
1210 DATA 13,10,17,14,7,20,29,13,33,15,30,16,32,16,28,18
1220 DATA 2,2,3,1,1,2,  2,1,4,4,2,3  ,3,2,4,2,2,2
1230 DATA 2,4,1,4,4,3,  2,1,4,4,2,3
```

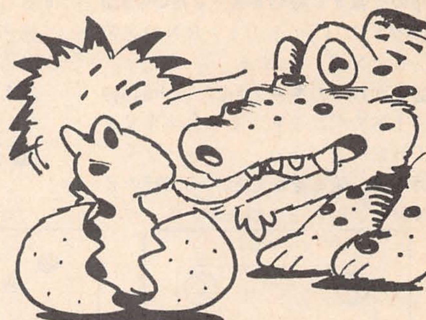
★このハガキは13日の金曜日に送ったものです。編集部が不幸になりますように(?)(島根県平田市・**松浦敏治**13才)……**【つぐ美：ワッ／本当だ。恐ろしいよー／影：ボツにして丁重に葬むってやろう。】**

FM-7/NEW7/77/L2/L4用

ウルトラFM-7

祝!! なんでもコンピュート(TV)出演!

原口　宏志



●ストーリー

MB6809星のマイクロ星人はきょう悪怪獣に悩まされている。このことを知ったウルトラFM－7はきょう悪怪獣をやっつけるべく，正義の使命に燃えてMB6809星に向かった。

●操作方法

2468キーでウルトラFM－7を動かします。5で止まります。スペース・キーでビーム発射です。

これらをうまく使って怪獣を全滅させてください。

●遊びかた

怪獣が追いかけてきます。ただ追いかけてくるのではつまらないので，卵を産みながら追いかけてくることにしました。やっつけかたは二とおりあります。

その1　怪獣にビームをあびせます。きょう悪怪獣ですので10発あびせないとやっつけられません。卵は1発でOKです。

その2　画面に等間隔ごとにある丸いのはフラッシュ・ストーンといって，ビームを当てると光ります。四つの石にかこまれた部分を1エリアとします(**第1図**)。1エリア内の全部の石を光らせるとそのエリアがフラッシュします。またそのエリア内の敵はすべてやっつけることができます。

それから，そのエリア内のフラッシュ・ストーンは元にもどります(**第2図**)。以上のことを応用すると最高4エリアをフラッシュさせることができます(**第3図**)。

やっつけかた**その2**は，説明を読んでも図を見てもわかりにくいと思います。そういう人は，習うより慣れろです。

怪獣を全部やっつけても卵が残っていてはなんにもなりません。手を離して画面をみてください。しばらくすると卵が点滅します。これはもうすぐ生まれるゾ!　という合図です。その卵からは怪獣が生まれてきて，一からやり直しです。ですから怪獣も卵もすべてやっつけなければいけません。全部やっつけると面クリアです。つぎの面はさらにむずかしくなります。5面ごとにFM－7が1人増えます。

怪獣につかまると死んでしまいます。FM－7が全部死ぬとゲーム・オーバーです。

得点は，怪獣が100点，卵が10点，点滅している卵が50点です。

やるたびに1面から始まるのがイヤだという人は，ゲーム・オーバーになったら何も押さずに数秒待ってください。するとデモ画面になりますので，始めたい面のキー（たとえば5面から始めたいときは5）を押して，スペース・キーを押します。

●改造の方法

このままが一番おもしろいと思いますが，いちおう，むずかしくしたい，やさしくしたいとかいう人のために簡単な改造の方法をあげておきます。

①ビームを撃つと止まるようにしたい
…370行のTHENのうしろにST＝1をいれる。

②BGMをなくす…390行を削除。

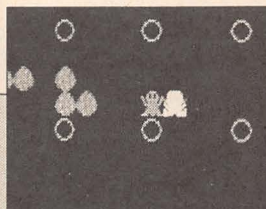
CHECKER FLAG

Dr.D：420～460行に注目!　PUT GETの場合，キャラクターの前後を右向きのキャラクターを定義するには違った配列変数に各キャラクターを定義しなければならない。それがめんどうだからといって各方向を向いたキャラクターにしない人が多いが，420行のようにON－GOTOを使えば問題はない。またPUT文はおそいので，ON－GOTO文によるスピード・ダウンは無視できるほど小さいので，どんどん使ってほしいものだな。

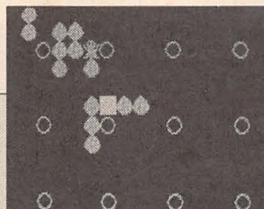
編：プログラムも優秀ですが，ゲーム要素も，なかなかこってますね。攻撃方法がビームだけでなく，フラッシュ・ストーンという，考えを必要とするところがいいですね。



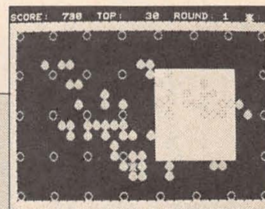
《写真1》ウルトラFM－7のキャラクター紹介



《写真2》モンスターにつかまると死んでしまいます



《写真3》タマゴは時間がたつとかえりますよ



《写真4》4エリア・フラッシュで一網打尽!

★今月のOFコーナーはおもしろかったですねー!!ね，ね，ではこのへんでさよなら，さよなら，さよなら。(岐阜市・あぶらむし13才)……【影：は～い。さよなら。チャンチャン。編集長：キミだけ帰宅を許可する!】

③**卵の点滅する時間を長くしたい**…530行のTP(Ｉ)＋１の１をＲＮＤ＊Ｘ(.５＜Ｘ≦１)にする。

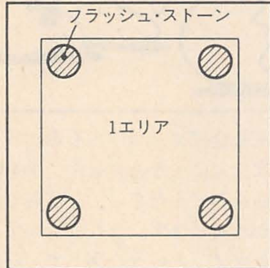
④**追いかけかたをキツクしたい**…540行のＩＦの前にＩＦ　ＴＶＸ＊ＴＶＹ　ＴＨＥＮを加える。

⑤**卵を産む確率をかえたい**…560行のＲＮＤ＜.５の.５の値をかえる。

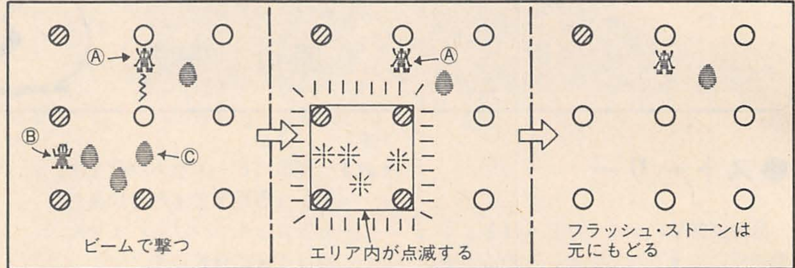
⑥**ＢＧＭを変えたい**…1740行から1770行のデータを変える。かえるといってもＳＯＵＮＤ文を使っているので**第１表**を参考にして変えてください。

●終わりに

ウゲーッ！　マルチ・ステートメントが多いなんて言わないでください。打つだけの価値はあります。はっきり言って１面～５面は簡単すぎますが，これはゲーム音チの人でも楽しめるようにという優しい心づかいです。忘れていましたが，10面以降，むずかしさは変わりません。



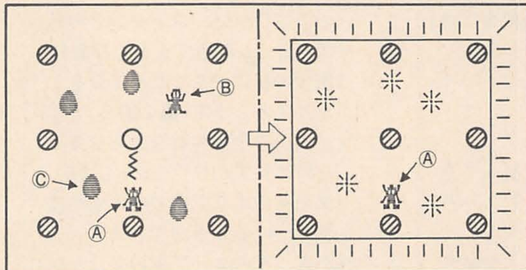
《第１図》



《第２図》フラッシュ攻撃のパターン

《第１表》

休	R	O
音	O４C	２９１
	D	２６２
	E	２３３
	F	２１８
	G	１９４
	A	１７５
	B	１５５
	O５C	１４５



《第３図》４エリア・フラッシュのパターン

このテクニックはとても手間がかかりますが，これで敵をいっぱいやっつけたら

気分は最高!!

ウルトラFM-7のプログラム・リスト

```
100 '
110 '---------- ショキ セッテイ ----------
120 '
130 WIDTH 40,20:CONSOLE 0.20,0,0:COLOR 7,0:COLOR=(3,7):DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME
/4
140 DIM M(30,19),BGM(63),U1(37),U2(37),U3(37),U4(37),T1(37),T2(37),WA(12),HA(11)
150 TP=0:GOSUB 1400:B1(0)=-15421:B1(1)=-15421:B2(0)=-13108:B2(1)=13107
160 FOR I=0 TO 3:A=I MOD2:B=I¥2:FX1(I)=A*8-4:FX2(I)=A*19:FY1(I)=B*8-4:FY2(I)=B*9
:NEXT
170 SC=0:RO=1:U=3:IF A$<>" " THEN GOSUB 1230
180 '
190 '---------- ガ メン ----------
200 '
210 CLS:PRINTUSING "SCORE:#####  TOP:#####  ROUND:##     :##";SC*10;TP*10;RO;U-1:
PUT@A(552,0)-(571,9),U1,PSET
220 FOR I=0 TO 30:M(I,1)=1:PUT@(I*20,10)-(I*20+19,19),WA,PSET,7:M(I,19)=1:PUT@(I
*20,190)-(I*20+19,199),WA,PSET,7:NEXT
230 FOR I=2 TO 18:M(0,I)=1:PUT@(0,I*10)-(19,I*10+9),WA,PSET,7:M(30,I)=1:PUT@(600
,I*10)-(619,I*10+9),WA,PSET,7:NEXT
240 FOR I=2 TO 18:FOR J=1 TO 29:M(J,I)=0:NEXT:NEXT
250 FOR I=2 TO 18 STEP 4:FOR J=1 TO 29 STEP 4:M(J,I)=2:CIRCLE(J*20+9,I*10+5),9,1
,.5:NEXT:NEXT
260 '
270 '---------- スタート ----------
280 '
290 LOCATE 16,10:PRINT "START !"
300 FOR BG=48 TO 63:GOSUB 640:FOR I=0 TO 500:NEXT:NEXT
310 X=27:Y=16:ST=1:VX=0:VY=1:MU=1:BG=0:FL=1
320 TK=1:T(0)=2:TP(0)=10:TX(0)=3:TY(0)=4:FOR I=1 TO 10:T(I)=0:NEXT
330 LOCATE 16,10:PRINT SPC(7):CIRCLE(269,105),9,1,.5:CIRCLE(349,105),9,1,.5:PLAY
 "T250S0M500005":GOTO 420
340 '
350 '---------- ウルトラFM-7 ----------
360 '
370 A$=INKEY$:A=VAL(A$):IF A$=" " THEN BX=X:BY=Y:GOSUB 690:GOTO 400
375 IF A=5 THEN ST=1:GOTO 390
380 IF (A MOD2-1)*A THEN ST=0:VX=(A=4)-(A=6):VY=(A=8)-(A=2):MU=A/2
390 GOSUB 640:BG=(BG+1)MOD64
400 IF ST THEN 500 ELSE IF M(X+VX,Y+VY) THEN 420
410 M(X,Y)=0:LINE(X*20,Y*10)-(X*20+19,Y*10+9),PRESET,,BF:X=X+VX:Y=Y+VY
420 M(X,Y)=4:ON MU GOSUB 430,440,450,460:GOTO 500
430 PUT@A(X*20,Y*10)-(X*20+19,Y*10+9),U1,PSET:RETURN
440 PUT@A(X*20,Y*10)-(X*20+19,Y*10+9),U2,PSET:RETURN
450 PUT@A(X*20,Y*10)-(X*20+19,Y*10+9),U3,PSET:RETURN
460 PUT@A(X*20,Y*10)-(X*20+19,Y*10+9),U4,PSET:RETURN
470 '
480 '---------- カイジュウ ----------
490 '
500 FOR I=0 TO -RO*(RO<11)-(RO>10)*10:ON T(I) GOTO 530,540
510 TX(I)=RND*28+1:TY(I)=RND*16+2:IF M(TX(I),TY(I))-5 THEN 600
520 T(I)=1:M(TX(I),TY(I))=6+I:TP(I)=0
530 TP(I)=TP(I)+1:IF TP(I)>9 THEN T(I)=2:GOTO 590 ELSE LINE(TX(I)*20,TY(I)*10)-(
TX(I)*20+19,TY(I)*10+9),XOR,6,BF:GOTO600
540 TVX=SGN(X-TX(I)):TVY=SGN(Y-TY(I)):IF RND<.5 THEN TVY=0 ELSE TVX=0
550 P=M(TX(I)+TVX,TY(I)+TVY):IF P THEN IF P=4 THEN I=RO:FL=3:GOTO 600 ELSE 600
560 IF RND<.5 THEN M(TX(I),TY(I))=0:LINE(TX(I)*20,TY(I)*10)-(TX(I)*20+19,TY(I)*1
0+9),PRESET,,BF:GOTO 580
570 M(TX(I),TY(I))=5:TK=TK+1:PUT@A(TX(I)*20,TY(I)*10)-(TX(I)*20+19,TY(I)*10+9),T
2,PSET
580 TX(I)=TX(I)+TVX:TY(I)=TY(I)+TVY
590 M(TX(I),TY(I))=6+I:PUT@A(TX(I)*20,TY(I)*10)-(TX(I)*20+19,TY(I)*10+9),T1,PSET
600 NEXT:ON FL GOTO 370,1010,1060
610 '
620 '---------- B G M ----------
630 '
```


★ぼくは愛読者ハガキをカッター・ナイフで切ったので本文まで６ページも切ってしまった。(大分県宇佐市・ドジなマッタ君12才)……【影：これは問題だ！こんど正しいハガキの切取りかたの特集をするゾ！】

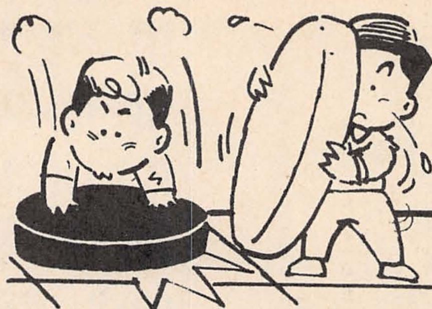
```
640 SOUND 0,BGM(BG)MOD256:SOUND 1,BGM(BG)¥256
650 SOUND 7,56:SOUND 8,16:SOUND 12,8:SOUND 13,0:RETURN
660 '
670 '---------- ﾋﾞｰﾑ ----------
680 '
690 BX=BX+VX:BY=BY+VY:P=M(BX,BY):IF P THEN 740
700 PLAY "L64CG":ON MU GOTO 710,720,720,710
710 PUT@(BX*20+8,BY*10+1)-(BX*20+11,BY*10+8),B1,PSET,6:GOTO 730
720 PUT@(BX*20+2,BY*10+4)-(BX*20+17,BY*10+5),B2,PSET,6
730 LINE(BX*20+2,BY*10+1)-(BX*20+17,BY*10+8),PRESET,,BF:GOTO 690
740 IF (P=1)+(P=3) THEN RETURN
750 IF P>4 THEN A=BX:B=BY:GOTO 920
760 '
770 '---------- ﾌﾗｯｼｭ ----------
780 '
790 PLAY "L32CFA2":M(BX,BY)=3:PAINT(BX*20+9,BY*10+5),4,1:FOR I=0 TO 3:F(I)=0
800 IF (BX+FX1(I)<1)+(BY+FY1(I)<2)+(BX+FX1(I)>29)+(BY+FY1(I)>18) THEN 820
810 IF (M(BX+FX1(I),BY)=3)*(M(BX,BY+FY1(I))=3)*(M(BX+FX1(I),BY+FY1(I))=3) THEN F
(I)=1
820 NEXT:FOR I=0 TO 3:IF F(I) THEN LINE((BX+FX1(I))*20+FX2(I),(BY+FY1(I))*10+FY2
(I))-(BX*20+FX2(3-I),BY*10+FY2(3-I)),OR,6,BF
830 NEXT:FOR I=0 TO 3:IF F(I)-1 THEN 870
840 FOR J=BX TO BX+FX1(I) STEP SGN(FX1(I)):FOR K=BY TO BY+FY1(I) STEP SGN(FY1(I)
)
850 P=M(J,K):IF P=3 THEN M(J,K)=2 ELSE IF P>4 THEN A=J:B=K:GOSUB 940
860 NEXT:NEXT
870 NEXT:FOR I=0 TO 3:IF F(I) THEN LINE((BX+FX1(I))*20+FX2(I),(BY+FY1(I))*10+FY2
(I))-(BX*20+FX2(3-I),BY*10+FY2(3-I)),AND,1,BF
880 NEXT:RETURN 420
890 '
900 '---------- ﾎﾟｲﾝﾄ ----------
910 '
920 IF P>5 THEN TP(P-6)=(1-TP(P-6))*(T(P-6)>1):IF TP(P-6) THEN PLAY "L64CDEFGAB"
:RETURN
930 LINE(A*20,B*10)-(A*20+19,B*10+9),PRESET,,BF:PUT@(A*20,B*10)-(A*20+19,B*10+8)
,HA,PSET,7
940 PLAY "L32CDEFGAB":PO=1:IF P>5 THEN PO=T(P-6)*5:T(P-6)=0
950 SC=SC+PO:LOCATE 6,0:PRINTUSING "#####";SC*10
960 M(A,B)=0:PUT@(A*20,B*10)-(A*20+19,B*10+8),HA,PRESET
970 TK=TK-1:IF TK THEN RETURN ELSE FL=2:RETURN
980 '
990 '---------- ﾗｳﾝﾄﾞ ｸﾘｱ ----------
1000 '
1010 LINE(240,100)-(379,109),PRESET,,BF:LOCATE 16,10:PRINT "CLEAR !"
1020 PLAY"T250L404GEDCAFEDGFEDCEC2":FOR I=0 TO 10000:NEXT:RO=RO+1:U=U-(RO MOD5=0
):GOTO 210
1030 '
1040 '---------- ﾂｶﾏｯﾀ ----------
1050 '
1060 FOR I=6 TO 2 STEP -1:ON I MOD2+1 GOSUB 440,450:PLAY "O=I;L64CDEFGAB":FOR J=
0 TO 500:NEXT:NEXT
1070 LINE(X*20,Y*10)-(X*20+19,Y*10+9),PRESET,,BF:PUT@(X*20,Y*10)-(X*20+19,Y*10+8
),HA,PSET,7:FOR I=0 TO 500:NEXT
1080 LINE(X*20,Y*10)-(X*20+19,Y*10+9),PRESET,,BF
1090 FOR I=0 TO 2000:NEXT:U=U-1:IF U THEN 210
1100 '
1110 '---------- ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ----------
1120 '
1130 LINE(120,70)-(499,139),PRESET,,BF
1140 LOCATE 15,9:PRINT "GAME OVER":LOCATE 12,11:PRINT "PUSH SPACE KEY !"
1150 PLAY "T250L404GAAAFGGGDFFF1F2D2C2":FOR I=0 TO 12000:NEXT
1160 FOR I=0 TO 2000:A$=INKEY$:IF A$=" " THEN I=2000
1170 NEXT:IF SC>TP THEN TP=SC
1180 GOTO 170
1200 '
1210 '---------- ﾃﾞﾓｽﾄﾚｰｼｮﾝ ----------
1220 '
1230 CLS:BG=0:COLOR=(3,5):COLOR=(6,7)
1240 FOR I=8 TO 64 STEP 2:LINE(64,I)-(575,I),PSET,1:NEXT
1250 FOR I=0 TO 4:SYMBOL(80,I*8+16),TA$(I),1,1.3+(I MOD2)*3:NEXT
1260 PUT@A(192,80)-(211,89),U1,PSET:LOCATE 15,8:PRINT "▫▫▫  ULTRA FM-7"
1270 PUT@A(192,100)-(211,109),T1,PSET:LOCATE 15,10:PRINT "▫▫▫  MONSTER"
1280 PUT@A(192,120)-(211,129),T2,PSET:LOCATE 15,12:PRINT "▫▫▫  EGG"
1290 CIRCLE(201,145),9,,5:LOCATE 15,14:PRINT "▫▫▫  STONE"
1300 PUT@(192,160)-(211,169),WA,PSET,7:LOCATE 15,16:PRINT "▫▫▫  WALL"
1310 LOCATE 8,18:PRINT "PUSH SPACE KEY TO START !"
1320 A$=INKEY$:IF VAL(A$) THEN RO=VAL(A$)
1330 IF A$=" " THEN COLOR=(3,3):COLOR=(6,6):RETURN
1340 GOSUB 640:FOR I=0 TO 500:NEXT:BG=(BG+1)MOD 64:ON BG MOD2 GOTO 1360
1350 COLOR=(3,7):COLOR=(6,5):GOTO 1320
1360 COLOR=(3,5):COLOR=(6,7):GOTO 1320
1370 '
1380 '---------- ﾃﾞｰﾀｰ ﾉ ﾖﾐｺﾐ ----------
1390 '
1400 FOR I=0 TO 37:READ U1(I):NEXT:' ｳﾙﾄﾗ FM-7 ( ﾏｴ )
1410 DATA 16408,  9855, -6596, -3136,-12496,  1950,   511, -1945,  -404, 32739
1420 DATA  2046,   505, -2048,     0, 31200,  3219,   201, 12295,  -511,-32744
1430 DATA  1950,  3072,   775,-25087, -1544, 16480,  9855, -6596, -3136,-12496
1440 DATA  1950,   511, -1945,-24980, 32739,  2046,   505, -2048
1450 FOR I=0 TO 37:READ U2(I):NEXT:' ｳﾙﾄﾗ FM-7 ( ﾋﾀﾞﾘ )
1460 DATA  2046,   255, -2020, 32641,-14339,  1023, -4865, -4033,   -64,   -13
1470 DATA  4095,   -16,  3584,     0, 32352,  3175,   199, -4081,  -244,     0
1480 DATA  1023,     0,   783,  4095, -4082,  2046,   255, -2020, 32641,-14339
1490 DATA  1023, -4865, -4045,   -64,   -13,  4095,   -16,  3584
1500 FOR I=0 TO 37:READ U3(I):NEXT:' ｳﾙﾄﾗ FM-7 ( ﾐｷﾞ )
1510 DATA  2046,   511, -4065, -7285,  -456, 32764,   255, -3265,   -52,   -16
1520 DATA    -1,  1792,  -256,     0, 26592,  3683,   254, 12303,  -256,     3
1530 DATA  4092,  3072,   255,  3847,   255,  2046,   511, -4065, -7285,  -456
1540 DATA 32764,   255, -3265,  -820,   -16,    -1,  1792,  -256
1550 FOR I=0 TO 37:READ U4(I):NEXT:' ｳﾙﾄﾗ FM-7 ( ｳｼﾛ )
1560 DATA 16480,  9855, -6593,   -64,   -16,  2046,   511, -1945,  -404, 32739
1570 DATA  2046,   505, -2048,     0, 31200,  3999,   249, -4089,-25087,-32744
1580 DATA  2046,  3072,   775,-25087, -1544, 16480,  9855, -6593,   -64,   -16
1590 DATA  2046,   511, -1945,  -404, 32739,  2046,   505, -2048
1600 FOR I=19 TO 37:READ T1(I):NEXT:' ｶｲｼﾞｭｳ
1610 DATA 24672,  1806,   127, -8189, -1024,  3840,   504,   102, 24782, 26422
1620 DATA 32742, 13164,-15969,-26624, -4096,-32752,  7171,-28736, 16128
1630 FOR I=13 TO 36:READ T2(I):NEXT:' ｶﾞｲｼﾞｭｳ ﾉ ﾀﾏｺﾞ
1640 DATA  4096, 32640,  7281,-32369, -1985,-14577,-29121, 12799,  6142, 14348
1650 DATA 29056,  9152,   224,     0, 24579,-29182, 28676, 16440, -8079,-16178
1660 DATA   224,   454,  5006,    28
1670 FOR I=0 TO 12:READ WA(I):NEXT:' ｶﾍﾞ
1680 DATA 16383,-13927,-26138, 26233,-26215, -6554, 31129,-26138, 26233,-26215
1690 DATA  -6554,29695,-1024
1700 FOR I=0 TO 10:READ HA(I):NEXT:' ﾊﾚﾂ
1710 DATA    96,   390,  6150,  1536,     0, -1951, -4096,     6,  1537,-31208
1720 DATA    96
1730 FOR I=0 TO 63:READ BGM(I):NEXT
1740 DATA 194,  0,233,  0,194,  0,233,  0,175,194,218,233,218,  0,262,  0
1750 DATA 218,  0,262,  0,218,  0,262,  0,155,175,194,218,194,  0,233,  0
1760 DATA 194,  0,233,  0,194,  0,233,  0,145,155,175,194,175,  0,218,  0
1770 DATA 145,  0,145,  0,155,175,194,218,233,  0,194,  0,233,  0,  0,  0
1780 FOR I=0 TO 4:READ TA$(I):NEXT:RETURN
1790 DATA
1800 DATA
1810 DATA
1820 DATA
1830 DATA
```

★影さんがキーボードをこわすと，やはり給料袋はうすくなるのだろうか。人間らしい生活してるの？（愛知県丹羽郡・影の生ゴミ男13才）……【影：お答えします。当社では袋の厚さは一定です。中身が減るのです！クスン】

FP-1000/1100用

OTHELLO WARS
（オセロ ウォーズ）

村山　剛



☆内　容

目的は，敵B国のオセロをMr.WARPに借りた，新型の空間移動装置「WARP」と君の頭脳によって，すべてW国のものにすることです。

☆遊びかた

君はWマン（🕴）である。君のもつWオセロ（白色）でBオセロ（青色）をはさむとBオセロはWオセロに変わります。そしてWオセロを踏むと，Wオセロは消えてストックされます。

また，Wマンが，敵が置いたBオセロを踏むと，君のストックから1枚引かれるので注意してください。逆に，Bマン（🕴）が君のWオセロを踏むと，それはBオセロになってしまいます。

WオセロでBオセロをはさむとき，ある枚数以上をはさむと「ウォッチ・クレイジー」，略して「W・C」（🗑）がでます。これを取ると残り時間が増え，点数もはいります。

Bマンに触れるか，時間がなくなるとゲーム・オーバーです。

面クリアは，すべてのBオセロをWオセロにして回収するとボーナス点がはいり，つぎの面に進みます。

《第1表》主な変数表

W$	：Wマンのキャラクター
M$	：Bマンのキャラクター
BA$	：オセロのキャラクター
LL$	：ワープのキャラクター
WC$	：｝消去するキャラクター
MC$	：｝消去するキャラクター
X，Y	：Wマンの位置
XX，YY	：Wマンの動き
MX，MY	：Bマンの位置
NX，NY	：Bマンの動き
VX( )，VY( )，E	：Bマンの動きのパターン
LX，LY	：ワープの位置
L	：ワープのある，なし
B	：Wオセロの数
MB	：Bオセロの数
VZ	：はさんだオセロの数
RE$	：レンガのキャラクター
DX，DY	：レンガの座標
DD	：レンガの数
TI	：時間
ROU	：面
I，II	：ループ

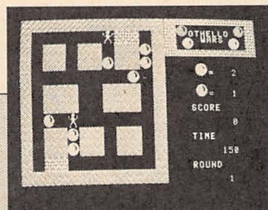
《第2表》プログラムの説明

2～26行	：メイン・ルーチン
27～41行	：オセロ，WARP，W・C
42～43行	：面クリア
44～47行	：ゲーム・オーバー
48～99行	：初期設定
100～104行	：表示ルーチン
105～111行	：画面データ
112～116行	：タイトル

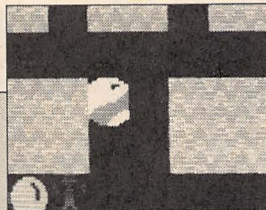
☆操作方法

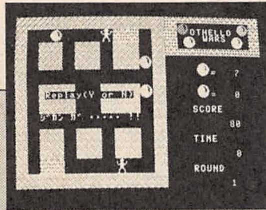
Wマンは[2][4][6][8]で上下左右に移動しますが，カベやWARP（🕴）の上は通れません。

Wオセロのだしかたは，1回スペース・キーを押すと，そこにWARPがでます。そして，Wオセロをだしたい位置まで行き，もう1回スペース・キ

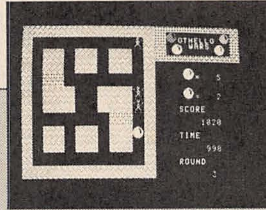


《写真1》敵のをすべて白に変え，回収してください


《写真2》ある枚数を1度にはさむとWCのボーナス



《写真3》敵に触れるか，時間がなくなると死にます



《写真4》これが3面／むずかしくて苦労しました

★影「つぐ美さーん，何食べてんの？」…つぐ美「見ればわかるでしょ。今，年くってんのよ！」（熊本県八代市・麓豊 隆14才）…【影：編集部の禁句を言ってしまった。つぐ美：なによっ！いいじゃない，あんた！】

ーを押すとでます。Wオセロをだすと Wマンは WARPの位置にもどります。

手もちのWオセロが0かマイナスになっていると，スペース・キーを押してもWオセロはできません。

手もちのWオセロがなくなったりして，どうしても面クリアできなくなったら\Eキーを押してください。ギブアップでゲーム・オーバーになります。

☆プログラム

高速化のため，1行ずつです。AUTO1，1としてから入力してください。参考に変数表とREM文のかわりの説明を付けておきます。

★ ★

OTHELLO WARSのプログラム・リスト

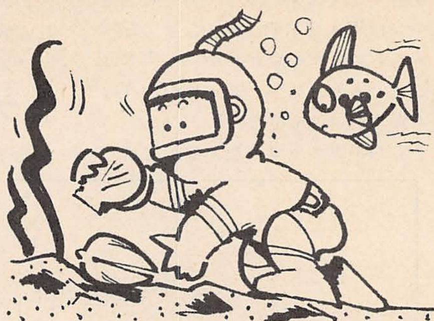
```
    1 GOSUB48
    2 COLOR 6:PRINTCSR(X,Y)W$:COLOR 3:PRINTCSR(MX,MY)M$
    3 TI=TI-1:GOSUB103:IF TI<=0 THEN GOTO44
    4 IF (X=MX)AND(Y=MY) THEN FORI=1TO60:BEEPON:BEEPOFF:FORII=1TO30:NEXTII,I:GOT
045
    5 IF L=1 THEN COLOR 2:PRINTCSR(LX,LY)LL$
    6 MM=(MX=2)+(MX=8)+(MX=14)+(MX=20)+(MY=2)+(MY=8)+(MY=14)+(MY=20)
    7 IF MM=-2 THEN 8 ELSE11
    8 E=RND(1)*4+1
    9 PP=PEEK(&H9000+MX+VX(E)+(MY+VY(E))*40):IF PP=237 OR PP=249 THEN NX=0:NY=0
ELSE NX=VX(E):NY=VY(E)
   10 GOTO12
   11 IF MB>0 AND FFF=0 AND (MX<>LX OR MY<>LY)THEN BB=RND(1)*7:IF BB=0 THEN COLO
R 1:PRINTCSR(MX,MY)BA$;:BEEPON:BEEPOFF:MB=MB-1:FFF=1:GOSUB101
   12 A$=INKEY$:CALL&H703:IFA$=""THEN14 ELSE IFA$=" "THEN27 ELSE IF A$="E"THEN C
OLOR 7:BEEP:GOTO46
   13 XX=((A$="4")-(A$="6"))*2:YY=((A$="8")-(A$="2"))*2
   14 PRINTCSR(X,Y)WC$
   15 X=X+XX:Y=Y+YY
   16 P=PEEK(&H9000+X+Y*40):IF P=0 OR P=32 THEN 22
   17 IF P=249 OR P=238 OR P=237 THEN X=X-XX:Y=Y-YY:XX=0:YY=0:GOTO22
   18 MP=POINT(X*8+8,Y*8+8)
   19 IF P=245 THEN IFMP=7THEN B=B+1:BEEP:GOSUB100:IF B=9+ROU THEN 42 ELSE22 ELS
E IF MP=1 THEN MB=MB+2:B=B-1:BEEP:FORI=1TO200:NEXT:BEEP:GOSUB100:GOSUB101:GOTO22
   20 IF P=228 THEN TI=TI+100:GOSUB103:BEEP:BEEP:SC=SC+100*ROU:GOSUB102:BEEP:BEE.
P:BEEP:GOTO22
   21 IF P=243 THEN FOR I=1TO60:BEEPON:BEEPOFF:FORII=1TO30:NEXTII,I:GOTO45
   22 IF FFF=1 THEN COLOR 1:PRINTCSR(MX,MY)BA$;:BEEPON:BEEPOFF:FORI=1TO50:NEXT:G
OTO24
   23 PRINTCSR(MX,MY)MC$
   24 MX=MX+NX:MY=MY+NY
   25 IF PEEK(&H9000+MX+MY*40)=245 THEN FFF=1:ELSEFFF=0
   26 GOTO2
   27 IF L=1 THEN31 ELSE 28
   28 COLOR 2:PRINTCSR(X,Y)LL$:L=1
   29 LX=X:LY=Y
   30 GOTO15
   31 IF B=>1 AND (LX<>X OR LY<>Y) THEN32 ELSE41
   32 COLOR 7:PRINTCSR(X,Y)BA$:B=B-1:GOSUB100
   33 VZ=0:FOR I=1TO4:OX=X:OY=Y
   34 P=PEEK(&H9000+OX+VX(I)+(OY+VY(I))*40):PO=POINT((OX+VX(I))*8+4,(OY+VY(I))*8
+4)
   35 IF P=245 AND PO=1 THEN OX=OX+VX(I):OY=OY+VY(I):GOTO34 ELSEIF PO=7 THEN 36
ELSE 38
   36 IF I=1 OR I=2 THEN FOR II=X TO OX STEP VX(I):VZ=VZ+1:SC=SC+ABS(OX-II)*10:G
OSUB102:BEEPON:BEEPOFF:COLOR 7:PRINTCSR(II,Y)BA$;:NEXTII:GOTO38
   37 IF I=3 OR I=4 THEN FOR II=Y TO OY STEP VY(I):VZ=VZ+1:SC=SC+ABS(OY-II)*10:G
OSUB102:BEEPON:BEEPOFF:COLOR 7:PRINTCSR(X,II)BA$;:NEXTII
   38 NEXTI
   39 IF VZ>3THEN SCREEN 2,,5:PRINTCSR(10,10)"=ﾄ";CSR(10,11)"ｷｷ";:SCREEN 2,,2:PR
INTCSR(10,10)"▲";CSR(10,11)"▼";:SCREEN 2,,7
   40 X=LX:Y=LY:L=0:BEEP
   41 GOTO14
   42 TTI=TI:FOR I=TI TO 0 STEP -5:TI=TI-5:SC=SC+5:BEEPON:BEEPOFF:GOSUB102:GOSUB
103:NEXT:TI=TTI+300:RO2=RO2+1:IF RO2=6 THEN RO2=1
   43 COLOR 7:PRINTCSR(5,11)"GO! NEXT ROUND":FORI=1TO500:NEXTI:ROU=ROU+1:MB=15:C
LS:GOSUB82:GOTO2
   44 COLOR 7:PRINTCSR(4,14)"ｼﾞｶﾝ ｶﾞ ■■■■■ !!":FORI=1TO60:BEEPON:BEEPOFF:FORII=1
TO30:NEXTII,I:GOTO46
   45 COLOR 7:PRINTCSR(4,14)"ｵﾏｴ ﾊ ﾓｳ ｼﾝﾃﾞｲﾙ!"
   46 A$=INKEY$:IF A$="Y" THEN CLS:GOSUB 81:GOTO 2 ELSE IF A$="N" THEN CLS:COLOR
 7:END
   47 COLOR RND(1)*6+1:PRINTCSR(5,11)"Replay(Y or N)";:BEEPON:BEEPOFF:GOTO46
   48 SCREEN 2:WIDTH40:DEFINTA-Z:RANDOMIZE:BEEPOFF
   49 DEFCHR$(249)="183C7E7EFFE7C3C3"
   50 DEFCHR$(250)="80C0C0C484C4E8D0"
   51 DEFCHR$(251)="010303232123170B"
   52 DEFCHR$(252)="C0C0C06030101018"
   53 DEFCHR$(242)="030303060C080818"
   54 DEFCHR$(243)="C0C0E0C686C4E8D0"
   55 DEFCHR$(244)="030307636123170B"
   56 DEFCHR$(245)="00E0F8FCFEFEFFFF"
   57 DEFCHR$(246)="00030F1C39337373"
   58 DEFCHR$(247)="FFFFFEFEFCF8E000"
   59 DEFCHR$(248)="737F3F3F1F0F0300"
   60 DEFCHR$(238)="F8F0C0C0C0C0F83F"
   61 DEFCHR$(239)="1F0F03C3C3C3DFFC"
   62 DEFCHR$(240)="3F3B23E3F338387C"
   63 DEFCHR$(241)="FC1C04070F1C1C3E"
   64 DEFCHR$(237)="F7F7F7007F7F7F00"
   65 DEFCHR$(224)="F0FCFFFFFFFFFFFF"
   66 DEFCHR$(225)="0F3FE1F97F3F0F07"
   67 DEFCHR$(226)="7F0F030100000000"
   68 DEFCHR$(227)="000000C0F0FC3E0F"
   69 DEFCHR$(228)="0000000030FFFFFF"
   70 DEFCHR$(229)="00000000C0F0FFFF"
   71 DEFCHR$(230)="FFFFFFFFFFFFFCF0"
   72 DEFCHR$(231)="FFFFFFFFFFFF3F0F"
   73 W$="匣ｧ"+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+"ｵ年"
   74 WC$="  "+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+"  "
   75 M$="月日"+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+"ｵ年"
   76 MC$="  "+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+"  "
   77 BA$="時分"+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+"秒ｷ"
   78 LL$="ﾍ"+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+"ｽ円"
   79 RE$="oo"+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+"oo":GOSUB112
   80 VX(1)=2:VY(1)=0:VX(2)=-2:VY(2)=0:VX(3)=0:VY(3)=2:VX(4)=0:VY(4)=-2
   81 SC=0:TI=300:ROU=1:RO2=1
   82 X=2:Y=2:XX=0:YY=0:B=5:MB=ROU+4:L=0:MX=20:MY=20:NX=-2:NY=0:FFF=0
   83 FOR I=0TO23:COLOR 4,1:PRINTCSR(0,I)"ﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎ";:NEXT:COLOR
7,0
   84 RESTORE105
   85 READ G:FORI=1TOG:READGX,GY,GA:FORII=0TOGA-1:PRINTCSR((GX+II)*2,GY*2)"  ";C
SR((GX+II)*2,GY*2+1)"  ";:NEXTII,I
   86 READ G:FORI=1TOG:READGX,GY,GA:FORII=0TOGA-1:PRINTCSR(GX*2,(GY+II)*2)"  ";C
SR(GX*2,(GY+II)*2+1)"  ";:NEXTII,I
   87 RESTORE (106+RO2)
   88 READDD:FOR I=1TODD
   89 READ DX,DY:COLOR 2,7:PRINTCSR(DX,DY)RE$:NEXT
   90 COLOR 2,7:FORI=0TO5:PRINTCSR(24,I)"oooooooooooooooo";:NEXT
   91 COLOR ,0:FORI=1TO4:PRINTCSR(26,I)"              ";:NEXT
   92 PRINTCSR(26,1)BA$:COLOR 4:PRINTCSR(36,1)BA$:COLOR 6:PRINTCSR(27,3)BA$:COLO
R 5:PRINTCSR(35,3)BA$;:COLOR 7:PRINTCSR(28,2)"OTHELLO";CSR(30,3)"WARS"
   93 COLOR 7:PRINTCSR(29,7)BA$;CSR(31,8)"="
   94 COLOR 1:PRINTCSR(29,10)BA$;CSR(31,11)"="
   95 COLOR 7:PRINTCSR(28,13)"SCORE"
   96 PRINTCSR(28,17)"TIME"
   97 PRINTCSR(28,21)"ROUND"
   98 GOSUB100:GOSUB101:GOSUB102:GOSUB103:GOSUB104
   99 RETURN
  100 COLOR 6:LOCATE33,8:PRINTUSING"###";B;:RETURN
  101 COLOR 6:LOCATE33,11:PRINTUSING"###";MB;:RETURN
  102 COLOR 6:LOCATE30,15:PRINTUSING"######";SC;:RETURN
  103 COLOR 6:LOCATE30,19:PRINTUSING"  ####";TI;:RETURN
  104 COLOR 6:LOCATE31,23:PRINTUSING"  ##";ROU;:RETURN
  105 DATA4,1,1,10,1,4,10,1,7,10,1,10,10
  106 DATA8,1,2,8,4,2,2,4,8,2,5,5,2,6,5,2,7,2,2,7,8,2,10,2,8
  107 DATA4,18,2,16,2,4,20,6,20
  108 DATA3,12,10,10,12,12,12
  109 DATA4,4,8,6,8,16,14,18,14
  110 DATA4,2,16,2,18,20,16,20,18
  111 DATA10,2,16,2,18,2,20,4,20,6,20,16,2,18,2,20,2,20,4,20,6
  112 COLOR 2,7:FORI=12TO27:PRINTCSR(I,8)"o";CSR(I,14)"o";:NEXTI
  113 FORI=8TO13STEP2:PRINTCSR(12,I)RE$;CSR(26,I)RE$;:NEXTI
  114 COLOR 2,0:PRINTCSR(14,9)BA$;:COLOR 4:PRINTCSR(24,12)BA$;:COLOR 5:PRINTCSR(
14,12)BA$;:COLOR 6:PRINTCSR(24,9)BA$;
  115 COLOR 7:PRINTCSR(16,10)"OTHELLO";CSR(18,12)"WARS";
  116 FORI=1TO1000:NEXTI:CLS:RETURN
```

★ボクの身長は160cm，体重37kg。なのにクツのサイズが28cm。編さんクツくれ／（長崎県川棚町・荻野修司13才）
……【**編**：足のデカイ人は大物になれる。手のデカイ人は…？。**影**：昔，編集部にいたなあ。】

JR-100用

BLACK PEARL (ブラック パール)

森岡　伸夫



◎内　容

2月号「MASH DOWN」の主人公「ロビン君」，こんどは海中で黒真珠を採ることになりました。

でも，真珠貝はなかなか開かないし，電気クラゲはジャマをするし，酸素はなくなっちゃうし，などともうタイヘンなのです。

◎遊びかた

ロビン君は，Ａ Ｚで浮上，潜水，９ ・で左右に動きます。それで，開いていて黒真珠のはいっている貝のま上まで潜水してください。ま上まできたらもう一度，潜水のＺキーを押すと黒真珠だけが採れます。

ただし，真珠貝はつねに1個しか開いていませんので，モタモタしているとすぐに閉じてしまいます。閉じてしまったら，つぎの開いている真珠貝のま上に移動してください。

それから，酸素は最初125ありますが，潜水していくと，だんだん減ってきます。0になるとロビン君が1人死んでしまいますので，少なくなったら浮上してください。酸素の補給は，ロビン君を海面上にピョコンと頭を出すと，最初と同じ125まで補給されます。

忘れましたが，とうぜん電気クラゲにさわれば，ロビン君は死にますよ。

黒真珠を7個採れば面クリアです。

◎最後に

主な変数を**第1表**に，マシン語のアドレス・マップを**第2表**に書いておきますので，改造の参考にしてください。

キャラクターなども電気クラゲだけでなく，タコやイカ，サメなど，面によって変えるとおもしろくなると思います。改造はちょっとタイヘンですが，敵キャラクターの動きを直線移動ではなくランダムにするのもいいのでは？

《第1表》主な変数

X	：ロビンのアドレス
A	：進行方向
Y	：クララのアドレス
Z	：進行フラグ
Q	：貝(開)のアドレス
P	：貝の開閉カウンタ
O	：酸素量
PO	：採取した貝の数
C	：クララの進行距離
M	：面数
L	：ロビンの残り

《第2表》マシン語アドレス・マップ

3000	：キャラクター表示
3006	：キャラクター消去
3017	：ロビンの移動



dy 最乗貴英

評…やはり二等身はギャグになる（影）

CHECKER FLAG

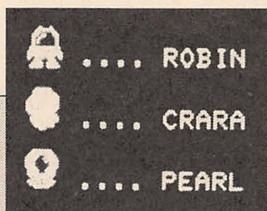
編：キャラクターのセンスがバツグンにいいですね。

Dr.D：白黒のキャラクターだが実にうまくデザインされている。ゲームのアイデアは普通だがキャラクターでもり上げている。

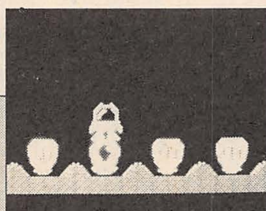
編：プログラム・テクニックのほうはどうですか？

Dr.D：なかなかベテランらしく非常によくできていて，キャラクターをマシン語のルーチンで表示させているが，USRを十分使いこなしている。キャラクターのDATA読み込みもくふうしている。また，やられたときの処理（630行と640行）はおもしろい。

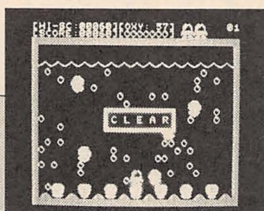
編：JR-100のユーザーは，この作品を大いに参考にしてください。



《写真1》登場人物はロビン君，クララとパール



《写真2》開いている真珠貝の黒真珠をとろう



《写真3》黒真珠を7個とると面クリアです

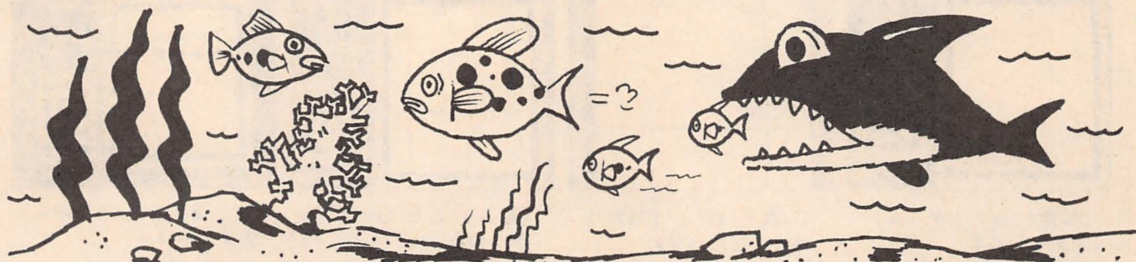


《写真4》クララに触れたり，酸素0で死にますよ

★電波新聞社は，ひきょうだ！ボツハガキを溶かしてベーマガを作るなんて…。（佐賀県武雄市・阿部元治13才）……【編：キミんちのトイレット・ペーパーがボツハガキかも!?】

```
110 GOSUB1150
120 GOSUB1040:GOSUB820
130 REM ●●● OPEN & CLOSE ●●●●●●
140 P=P-1:IFPTHEN190
150 IFPEEK(Q+$21)=$8ETHENU=USR(U1,Q,$8A)
160 Q=$C382+RND(7)*4:IFPEEK(Q+$21)=$92THEN150
170 U=USR(U1,Q,$8E):P=20
180 REM ●●● CRARA MOVE ●●●●●●●●
190 R=RND(5)+1:Y=Y(R):Z=Z(R)
200 C=RND(3)+3:GOTOG(Z+1)
210 P1=PEEK(Y+$20):P2=PEEK(Y+$40)
220 IF(P1<$80)*(P2<$80)THEN250
230 IF(P1<$84)+(P2<$84)THEN630
240 Z=1:BEEP1:BEEP0:GOTO280
250 U=USR(U2,Y):Y=Y-1:U=USR(U1,Y,$94)
260 C=C-1:IFCTHEN210
270 Y(R)=Y:Z(R)=Z:GOTO360
280 P3=PEEK(Y+$23):P4=PEEK(Y+$43)
290 IF(P3<$80)*(P4<$80)THEN320
300 IF(P3<$84)+(P4<$84)THEN630
310 Z=0:BEEP1:BEEP0:GOTO210
320 U=USR(U2,Y):Y=Y+1:U=USR(U1,Y,$98)
330 C=C-1:IFCTHEN280
340 GOTO270
350 REM ●●● ROBIN MOVE ●●●●●●●●
360 PICKK:IF(K=90)*(PEEK(X+$61)=$8E)THEN540
370 IF(K=65)*((PEEK(X+1)=$84)+(PEEK(X+1)=$85))THEN450
380 A=(K=46)-(K=44)+((K=90)-(K=65))*32
390 GOTOD(USR($3017,X))
400 U=USR(U2,X):X=X+A:U=USR(U1,X,$80)
410 O=O-1:LOCATE0,18:PRINTSPC((O<100)+(O<10));O
420 IFOTHEN140
430 GOTO630
440 REM ●●● OXYGEN ●●●●●●●●●●●●
450 W=PEEK(X+1):O=O1
460 U=USR(U2,X):X=X-32:U=USR(U1,X,$80)
470 FORI=1TO15:POKE1,RND(200):BEEP1:BEEP0:NEXTI
480 U=USR(U2,X):X=X+32:U=USR(U1,X,$80)
490 POKE1,200:FORI=1TO5:BEEP1:BEEP0:NEXTI
500 IFW=$84THENPOKEX+1,$84:POKEX+2,$85:GOTO410
510 ノレ■4ャ+1,$85:POKEX+2,$84:GOTO410
520 GOTO410
530 REM ●●● TAKE PEARL ●●●●●●●●
540 POKEX+$61,$92:POKEX+$62,$93
550 P0=P0+1:LOCATE1,13+P0:PRINTFLD(1);"("
560 IFP0=7THEN690
570 FORI=10TO100:FORJ=1TO2:POKE1,I*J
580 BEEP1:NEXTI:BEEP0
590 P=20:S=S+1:GOSUB600:GOTO410
600 LOCATE1,7+(S<10000)+(S<1000)+(S<10)
610 PRINTS:RET
620 REM ●●● ROBIN DIE ●●●●●●●●●
630 FORI=1TO100:OPTIONCMODE0:POKE1,250-I
640 OPTIONCMODE1:BEEP1:BEEP0:NEXTI
650 L=L-1:U=USR(U2,$C0F6+L*2)
660 IFL=0GOTO920
670 GOSUB1080:GOSUB830:GOTO140
680 REM ●●● ROUND CLEAR ●●●●●●●
690 FORI=1TO40
700 T=$C1C1+RND(542)
710 IFPEEK(T)<>$40GOTO700
720 POKET,$88:POKE1,RND(50)*2:BEEP:NEXTI
730 LOCATE11,11:PRINT"▛▀▀▀▀▀▀▀▀▀▜"
740 LOCATE12,11:PRINT"▌C L E A R▐"
750 LOCATE13,11:PRINT"▙▄▄▄▄▄▄▄▄▄▟"
760 FORI=1TO2000:NEXTI
780 M=M+1:LOCATE0,30+(M<10):PRINTM;
790 LOCATE1,14:PRINTSPC(7):P0=0:O1=O1-(M<10)*5
800 GOSUB1080:GOSUB830:GOTO140
810 REM ●●● GAME START ●●●●●●●●
820 M=1:L=3:S=0:P0=0:O1=126
830 X=$C1C1:O=O1:P=1:Q=$C382
840 FORI=1TO5:Y(I)=$C1C8+(I-1)*$60+RND(18)
850 Z(I)=RND(2):U=USR(U1,Y(I),$94+Z(I)*4):NEXTI
860 U=USR(U1,X,$80)
870 FORI=55TO60:FORJ=ITOI*2
880 POKE1,J+I:BEEP1:NEXTJ:NEXTI
890 POKE1,120:FORI=1TO15:BEEP:NEXTI
900 RET
910 REM ●●● GAME OVER ●●●●●●●●●●
920 POKE$C80B,$E0:FORI=8TO18STEP2:FORJ=I-8TOISTEP1
930 POKE$C804,J:POKE$C805,J:FORJ1=0TOI*6:NEXTJ1
940 NEXTJ:NEXTI:FORI=1TO100:BEEP1:BEEP0:NEXTI
950 LOCATE 9,3:PRINT" ┌─┐┌─┬─┐┌─┬─┐┌──  ┌─┬─┐┌─┬─┐┌─┐"
960 LOCATE10,3:PRINT"│┬├─┤││││├─  ││││││├─┤├─┘"
970 LOCATE11,3:PRINT"└─┴┴┴┴┴┘└──  └──┘└─┴─┴┴─┘"
980 LOCATE15,10:PRINT"REPLAY (Y/N)"
990 IFH<STHENH=S
1000 PICKK:IFK=89GOTO120
1010 IFK=78THENPOKE1,$AA:CLS:END
1020 GOTO970
1030 REM ●●● FIELD ●●●●●●●●●●●●●
1040 PRINTCHR$(12);"[HI-SC:00000][OXY:    ]        01";
1050 PRINT"[SCORE:00000][        ] "
1060 LOCATE0,7+(H<10000)+(H<100)+(H<10):PRINTH
1070 FORI=$C0F6TO$C0FASTEP2:U=USR(U1,I,$80):NEXTI
1080 FORI=$C161TO$C3C1STEP32:FORJ=ITOI+29
1090 POKEJ,$40:NEXTJ:NEXTI
1100 LOCATE5,1:FORI=1TO15:PRINTFLD(1);"%$";:NEXTI
1110 FORI=1TO29STEP4:LOCATE22,I:PRINTFLD(1);"&'":NEXTI
1120 FORI=0TO6:U=USR(U1,$C382+I*4,$8A):NEXTI
1130 RET
1140 REM ●●● SHOKI ●●●●●●●●●●●●●
1150 POKE18,$2F:POKE19,$FF:OPTIONCMODE1
1160 CLS:DIMY(5),Z(5),G(2),D(3)
1170 U1=$3000:U2=$300C:G(1)=210:G(2)=280
1180 D(1)=630:D(2)=400:D(3)=410
1190 FORI=$C000TO$C0DESTEP2
1200 READA$:FORJ=0TO1
1210 B$="$"+MID$(A$,J*2+1,2)
1220 POKEI+J,VAL(B$):NEXTJ:NEXTI
1230 FORI=$3000TO$30C0STEP16:B=0:FORJ=ITOI+15
1240 READA$:A$="$"+A$:A0=VAL(A$):B=B+A0
1250 POKEJ,A0:NEXTJ:READA1
1260 IFA1=MOD(B,$100)THENNEXTI:GOTO1290
1270 PRINT"DATA MISS IN ";3000+((I-$3000)/16)*10:END
1280 REM ●●● TITLE ●●●●●●●●●●●●●
1290 PRINTTAB(6);"■▌▛▖▛▘▌▌ ▛▖▛▘▛▖▛▖▌"
1300 PRINTTAB(6);"▙▌▙▖▛▌▙▖▛▖ ▛▘▙▖▛▌▛▖▙▖"
1310 FORI=0TO31:POKEI+$C140,$89:POKE$C3FF-I,$89
1320 NEXTI
1330 FORI=0TO19:POKEI*32+$C160,$89:POKE$C3DF-I*32,$89
1340 NEXTI
1350 FORI=0TO2:READA1,A$:U=USR(U1,$C129+I*$60,A1)
1360 LOCATE6+I*3,13:PRINT"... ",A$:NEXTI
1370 FORI=0TO3:READA$,B$:LOCATE15+I,10
1380 PRINTA$;" ... ";B$:NEXTI
1390 LOCATE21,10:PRINT"PUSH [S] KEY!"
1400 PICKK:IFK=83THENRET
1410 GOTO1400
1420 REM ●●● CHR DATA ●●●●●●●●●●
1430 DATA 040F,1833,2428,2820, 20F0,180C,0404,0404
1440 DATA 7F55,FFDF,8A1C,3E7E, FEAA,FFFB,5138,7C7E
1450 DATA 0080,4030,0C03,0000, 0001,020C,30C0,0000
1460 DATA 0000,0105,0A15,2A55, 0000,4050,A854,AA55
1470 DATA 3854,8A82,8244,3800, AA55,AA55,AA55,AA55
1480 DATA 3F7F,FFFE,EEEE,EE6E, F8FC,FEFE,EEEE,EEEC
1490 DATA 6E76,3B1F,0F1F,0700, ECDC,B8F0,E0F0,C000
1500 DATA 1F3F,7CF8,F0F0,F078, F0F8,7CBE,5E1E,1E3C
1510 DATA 7C75,2F1E,763A,0F00, 7C5C,E8F0,DCB8,E000
1520 DATA 1F3F,7FFF,FFFF,FF7F, F0F8,FCFE,FEFE,FEFC
1530 DATA 0F1F,1F3F,7FFF,DBDB, E0F0,FCFE,FEFE,FEFE
1540 DATA DB7F,1F3F,3F1F,0F03, FCF8,FCFE,FEFC,F080
1550 DATA 070F,3F7F,7F7F,7F7F, F0F8,F8FC,FEFF,DBDB
1560 DATA 3F1F,3F7F,7F1F,1F01, DBFE,F8FC,FCF8,F0C0
1570 REM ●●● KIKAI DATA ●●●●●●●
1580 DATA A7,21,4C,A7,22,4C,A7,41,4C,A7,42,39,86,40,A7,21,$0D
1590 DATA A7,22,A7,41,A7,42,39,C6,02,96,83,81,E0,27,1F,81,$DC
1600 DATA 20,27,23,81,FF,27,2D,81,01,27,32,5F,86,03,39,81,$C0
1610 DATA 94,2A,05,81,84,2A,04,39,C6,01,39,C6,03,39,A6,01,$D8
1620 DATA BD,30,2F,A6,02,BD,30,2F,17,5F,39,A6,61,BD,30,2F,$B2
1630 DATA A6,62,20,F1,A6,20,BD,30,2F,A6,40,20,E8,A6,23,BD,$6F
1640 DATA 30,2F,A6,43,20,DF, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,$47
1650 REM ●●● TITLE DATA ●●●●●●●
1660 DATA $80,ROBIN,$94,CRARA,$8E,PEARL
1670 DATA [A],UP,[Z],DOWN,"[,]",LEFT,[.],RIGHT
```

JR-100



★友だちのＳくんは心霊写真のゆう霊を指さして「あっ！かくれキャラだ」と言った。（千葉県鎌ヶ谷市・たかはしくにとも13才）……【編：影さんは「かくれキャラ探し遊び」といって，女子更衣室をのぞき回ります。】

JR-100用 移植版

バクテリアン
BACTERIUM

松下　一樹



★はじめに

えーと，ぼくはベーマガにまともなプログラムを送るのはこれがはじめてです。

これは'83年7月号の谷川百明生さんのＪＲ－200用「ＢＡＣＴＥＲＩＵＭ」を移植したものです。ＪＲ－200用のプログラムを見たとき,「これは，いける！」と思いやってみたのですが，そう簡単にはいきませんでした。90%あきらめていたときに変数をいじくってＲＵＮすると，動いたのだ！あと少し手を加えて，すごくいいゲームになりました。では，ＡＵＴＯコマンドで入力してください。

★JR-200用とちがう点

①少し簡単になっている（340行参照)。

②ボーナスがちがう。

③少しスピードが速い（ＩＦ文を論理式に変えた)。

★内容

海の中にいるバクテリアに紫外線と赤外線を同時に当てて退治してください。バクテリアはななめにしか動きません。

★遊びかた

ＡＢキーで左と右にある発光機と受光機を上下に動かします。同様に？●キーで上と下にある発光機と受光機を左右に動かします。

発射はスペース・キーで，赤外線と紫外線が交わるところにバクテリアがいれば当たったことになり,100点もらえます。4匹やっつけると面クリアです。残りタイムはボーナスとして加算されます。

むずかしいと思う人は340行のＲＮＤのカッコ内の数字を増やしてください。バクテリアの動きが遅くなります。

★最後に

Dr.,どうかおおめに見てください。いろいろ努力したんですよ。

たとえば，リナンバーしてあるでしょ。ぼくはリナンバーのプログラムをもっていないので，手書きリナンバーしたんですよ。苦労しました。

最後になりましたが，谷川さん，ステキなアイデアをありがとうございました。

CHECKER FLAG

Dr.D：130～160行なんだが，同じ変数を2行も使って計算するのはよくないな。ここはX＝X＋（K＝46）×（XLZ）－（K＝44）×（>19）のようにしたほうがよいな。移植の場合は，原作よりもくふうのあとが見られるように作ってもらいたいものだ！

編：そうですね。単なる移植版だと移植の作業だけで終わってしまいますからね。

影：移植版が採用されるのは，何といってもプラスのアイデアがどれだけあるかが基準だね。

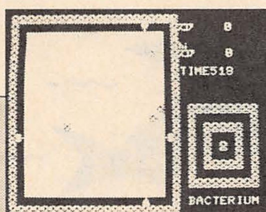
Dr.D：松下君もこの作品を参考にしてオリジナルのゲームにチャレンジしてみてくれ！

編：おもしろい作品，期待してます。

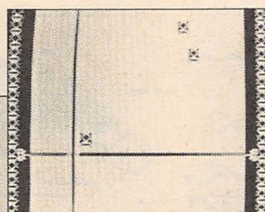
《第1表》主な変数

10～ 60	設定
70～ 200	メイン・ルーチン
210～ 320	光線発射
330～ 460	バクテリア動く
470～ 500	スコア表示
510～ 550	海水表示
560～ 600	ハイスコア表示
610～ 670	面クリア
680～ 700	残り時間表示
710～ 780	ゲーム・オーバー
790～ 800	クリア面数表示
810～ 980	キャラ定義
990～1150	スクリーン
1160～1180	キャラデータ(一部)

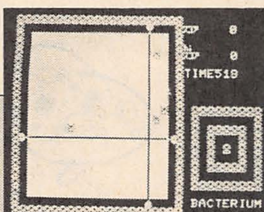
◆　◆



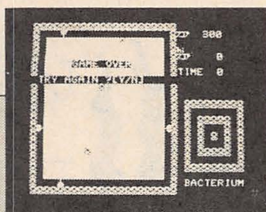
《写真1》さあ！ゲーム・スタートです



《写真2》おしい！当たりそうで当たらない



《写真3》ただ,ひたすら撃つのみ

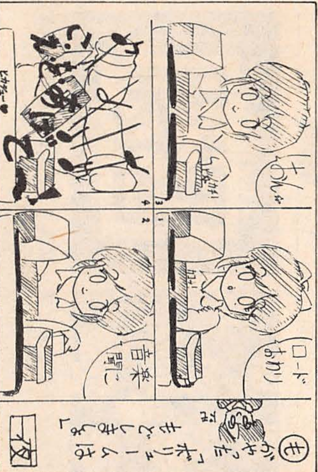


《写真4》タイム0でゲーム・オーバー

★変なヤツ・シリーズ：時代の波に乗ろうとして，おぼれるヤツ！（東京都世田谷区・岩川智志15才）……【編：波に乗りおくれてもぐったままなのが影さんです。影：私は深海魚か!!つぐ美：明かるいとこ，キライでしょう。】

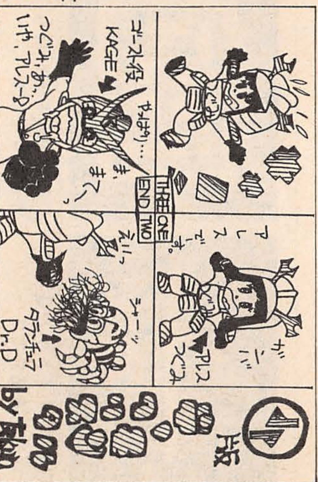
BACTERIUMのプログラム・リスト

```
10 CLS:GOSUB 840:L=0:DIM X(4),Y(4),C(4)
20 OPTIONCMODE 1
30 M=0:S=0:T=1000:X=10:Y=10:FOR I=1 TO 4
40 X(I)=RND(10)+5:Y(I)=RND(10)+5:C(I)=$21:NEXT
50 CLS:GOSUB 1050:GOSUB 1000:GOSUB 480
60 GOSUB 530:GOSUB 570
70 REM ***************
80 T=T-1:GOSUB 690:PICK K:IF T=0 THEN 720
90 IF K=0 THEN 170
100 LOCATE 1,X:PRINT" ":LOCATE 20,X:PRINT" "
110 LOCATE Y,1:PRINT" ":LOCATE Y,20:PRINT" "
120 REM ***************
130 X=X+(K=46)-(K=44)
140 Y=Y+(K=90)-(K=65)
150 X=X+(X<2)-(X>19)
160 Y=Y+(Y<2)-(Y>19)
170 LOCATE 1,X:PRINT FLD(1);"&":LOCATE 20,X:PRINT FLD(1);"#"
180 LOCATE Y,1:PRINT FLD(1);"$":LOCATE Y;20:PRINT FLD(1);"%"
190 GOSUB 330:IF K=32 THEN GOSUB 220
200 GOTO 80
210 REM ***************
220 POKE 1,$AA:BEEP:BEEP:BEEP:FOR I=2 TO 19
230 LOCATE I,X:PRINT FLD(1);"*"
240 LOCATE Y,I:PRINT FLD(1);"+"
250 NEXT I:LOCATE Y,X:PRINT FLD(1);",":FOR A=1 TO 4
260 IF(X(A)=X)*(Y(A)=Y)THENS=S+100:POKE1,$AA:BEEP:GOSUB480:C(A)=$22
270 NEXT A
280 FOR I=2 TO 19
290 LOCATE I,X:PRINT"■"
300 LOCATE Y,I:PRINT"■"
310 NEXT I
320 RET
330 REM ***************
340 IF RND(3)>1 THEN RET
350 J=J+1:U=MOD(J,4)+1
360 IF C(U)=$22 THEN X(U)=23:Y(U)=20:LOCATE Y(U),X(U):GOTO 440
370 LOCATE Y(U),X(U):PRINT"■"
380 G=RND(2):H=RND(2)
390 X(U)=X(U)+(G=0)-(G=1)+(X(U)<3)-(X(U)>18)
400 Y(U)=Y(U)+(H=1)-(H=0)+(Y(U)<3)-(Y(U)>18)
410 REM ***************
420 REM ***************
430 LOCATE Y(U),X(U):PRINT FLD(1);"!"
440 F=0:FOR I=1 TO 4:IF C(I)=$22 THEN F=F+1
450 NEXT:IF F=4 THEN GOSUB 620
460 RET
470 REM ***************
480 R=(S<10000)+(S<1000)+(S<100)+(S<10)
490 LOCATE 1,22:PRINT FLD(1);"'(";SPC(R);FLD(0);S
500 RET
510 REM ***************
520 REM ***************
530 FORI=2TO19
540 LOCATE I,2:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
550 NEXT:RET
560 REM ***************
570 LOCATE 3,22:PRINT FLD(1);")"
580 R=(L<10000)+(L<1000)+(L<100)+(L<10)
590 LOCATE 4,22:PRINT FLD(1);"'(";SPC(R);FLD(0);L
600 RET
610 REM ***************
620 FOR I=1 TO 4
630 C(I)=$21
640 X(I)=RND(10)+5:Y(I)=RND(10)+5
650 NEXT I
660 M=M+1:S=S+(1000-T)
670 GOSUB 800:GOSUB 480:RET
680 REM ***************
690 LOCATE 6,22:PRINT"TIME";SPC((T<1000)+(T<100)+(T<10));
700 LOCATE VPOS(0),HPOS(0)-1:PRTNT T:RET
710 REM ***************
720 LOCATE5,6:PRINT"GAME OVER":FORI=100TO200:POKE1,I:BEEP1:NEXT:BEEP0
730 LOCATE 7,0:PRINT" TRY AGAIN ?[Y/N]      ":PICK K
740 IF K=$59 THEN 770
750 IF K=$4E THEN CLS:END
760 GOTO 730
770 IF S>L THEN L=S:GOSUB 580
780 GOTO 20
790 REM ***************
800 LOCATE 8,22:PRINT M;" CLEAR":BEEP:BEEP:BEEP:BEEP:RET
810 REM ***************
820 REM ***************
830 REM ***************
840 FOR P=$C000 TO $C067
850 READ O$:O$="$"+O$
860 O=VAL(O$):POKE P,O
870 NEXT P:RET
880 REM ***************
890 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
900 DATA3C,A5,42,A5,18,7E,81,7E
910 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
920 DATA08,08,08,2A,3E,77,55,7F
930 DATA00,E0,B8,F0,9F,F0,B8,E0
940 DATA00,07,1D,0F,F9,0F,1D,07
950 DATA7F,55,77,3E,2A,08,08,08
960 DATA00,FB,08,10,20,50,8B,00
970 DATA00,DF,45,47,44,48,D0,00
980 DATA00,00,40,41,70,49,49,49
990 REM ***************
1000 LOCATE 0,0:PRINT FLD(1);"!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!"
1010 FOR I=1 TO 20
1020 LOCATE I,0:PRINT FLD(1);"!";TAB(21);"!":NEXT I
1030 LOCATE 21,0:PRINT FLD(1);"!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!":RET
1040 REM ***************
1050 REM ***************
1060 LOCATE 10,23:PRINT FLD(1);"!!!!!!!!!"
1070 LOCATE 11,23:PRINT FLD(1);"!       !"
1080 LOCATE 12,23:PRINT FLD(1);"! !!!!! !"
1090 LOCATE 13,23:PRINT FLD(1);"! !   ! !"
1100 LOCATE 14,23:PRINT FLD(1);"! ! ! ! !"
1110 LOCATE 15,23:PRINT FLD(1);"! !   ! !"
1120 LOCATE 16,23:PRINT FLD(1);"! !!!!! !"
1130 LOCATE 17,23:PRINT FLD(1);"!       !"
1140 LOCATE 18,23:PRINT FLD(1);"!!!!!!!!!"
1150 LOCATE 20,23:PRINT"BACTERIUM":RET
1160 DATAE7,E7,E7,E7,E7,E7,E7,E7
1170 DATAFF,FF,FF,00,00,FF,FF,FF
1180 DATAE7,E7,E7,00,00,E7,E7,E7
```



評…カラオケ・テープでの投稿はおやめください(影)

by 一夜



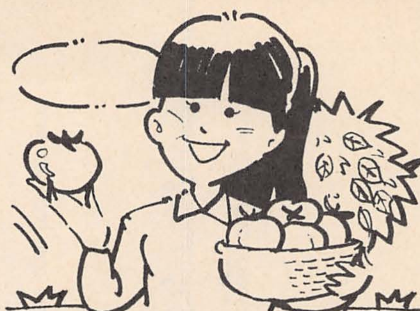
評…アレスが女性とは、バラデュークみたい(編)

by 友kun

★影さんの不安クラブ結成！（岡山県倉敷市・**影さん命!!**12才）……【**編**：影さん，よかったですね！応援してくれる会ができて。**影**：会員の性格が不安だ…!?**つぐ美**：きっと，別名：**根クラ（暗）ブ**というんですよ。】

JR-200用
プータン

添田ゆかり



ゲームの内容

　プータンは，ブロックだらけの畑にトマトを作ることにしました。でも，トマトを育てるには種をまいて，水をやったり，ひりょうをやったりと，なかなか手間がかかります。それに，いじわるなピータンが来てジャマをします。

　あなたは，プータンを動かして，できるだけたくさんトマトを収かくしてください。

まず種をまきます

　プータンの移動はカーソル・キーで上下左右に動かします。はじめプータンが歩くと，そのうしろに種がまかれます。このとき，種をまいた上を再び歩くと種はふみつぶされますので注意してください。ピータンが通っても同じです。

育てましょう

　種をまき終えたらバケツをとってください。そして，まいた種の上を歩いてください。水がまかれて，トマトが芽をだします。さらに，もう一度その上を通ると，今度はトマトが成長します。でも，成長したトマトの上を歩くと，種のときと同じようにかれてしまいます。

　トマトが成長したら，つぎは，ひりょうをとってください。ひりょうをとって，成長したトマトの上を通ると，トマトは赤く変わります（実をつけたんです）。

トマトをとってね

　最後にカゴをとります。そして，赤くなったトマトの上を歩いて実をとってください。そして，実をとり終えたら右下のゴールまでいってください。面クリアです。

　プータンが，ピータンにぶつかると死んでしまいますし，ピータンが歩いたあとのトマトはかれてしまいます。

　ピータンは，面が進むごとに動きが速くなるので気をつけてください。

　ゲーム・オーバーはプータンがピータンにぶつかって３人死んだとき，また，バケツやひりょう，カゴなどをとる順番をまちがえたとき，トマトの実を何もとらないでゴールしたときもゲーム・オーバーです。それから，残り時間がなくなっても，やはりゲーム・オーバーになります。

　それでは，いじわるなピータンにジャマされないようトマトをたくさん収かくしてください。

CHECKER FLAG

編：このプログラムも，キャラクターがよくできていますね。ピータンがカワイイ！

Dr.D：プログラムもうまくまとまっているし変数の使いかたもいい。かなりプログラムを作りなれているのだろう。しかし，それ以上にアイデアがよい。

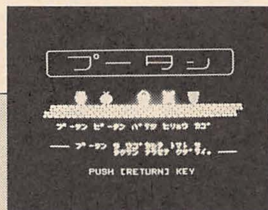
編：ほんと，そうですね。これでバツグンのミュージックが流れれば市販ソフトなみなんじゃないですか？

Dr.D：まあそれは，ほめすぎとしても，たしかに音楽がないのは，さびしい。プログラムをつくる能力に加えて作曲の能力を求めるのは，キビシイかもしれないがガンバッテほしい。

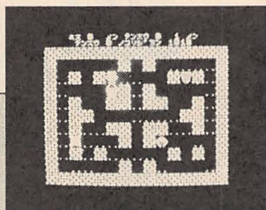


by 早川いずみ

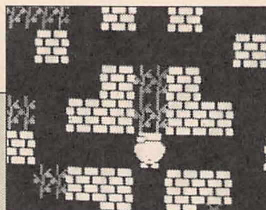
評…このページ、男性立入り禁止(つぐ美)



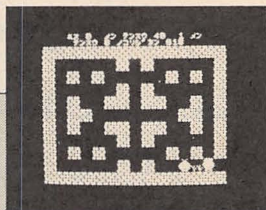
《写真１》タイトルと登場キャラクターの紹介です



《写真２》種をまいたらバケツで水をやります



《写真３》ひりょうをやると実がなります



《写真４》カゴをとったら収かく。そしてゴールへ…

★クイズ：影さんのこわしたパソコンは何台でしょう？（兵庫県相生市・バイファム命13才）……【影：if－800(沖電気)1台だけでーす！編：影さん，正直に答えなさい！そういうのを，ウソ800と言うんです！】

```
10 REM -ﾌﾟｰﾀﾝ-
30 REM -ｷｬﾗｸﾀ ﾃﾞｰﾀ-
40 DATA $00,$00,$00,$00,$00,$00,$00,$00
50 DATA $00,$7e,$7e,$7e,$00,$e7,$e7,$e7
60 DATA $03,$0c,$10,$20,$20,$7f,$7f,$7f
70 DATA $c0,$30,$08,$04,$04,$fe,$fe,$fe
80 DATA $7f,$7f,$3f,$3f,$3f,$3f,$1f,$1f
90 DATA $fe,$fe,$fc,$fc,$fc,$fc,$f8,$f8
100 DATA $60,$78,$7f,$7f,$3f,$3f,$3f,$3f
110 DATA $06,$1e,$fe,$fe,$fc,$fc,$fc,$fc
120 DATA $3f,$3f,$3f,$3f,$7f,$7f,$78,$60
130 DATA $fc,$fc,$fc,$fc,$fe,$fe,$1e,$06
140 DATA $00,$7f,$55,$6a,$55,$6a,$35,$2a
150 DATA $00,$fe,$56,$aa,$56,$aa,$54,$ac
160 DATA $35,$2a,$15,$1a,$15,$0a,$05,$03
170 DATA $54,$ac,$58,$a8,$58,$b0,$60,$c0
180 DATA $1f,$03,$3D,$38,$03,$3f,$7f,$7f
190 DATA $f8,$f8,$f8,$00,$f8,$fc,$fe,$fe
200 DATA $7f,$3f,$3d,$1f,$0e,$03,$0c,$0e
210 DATA $fe,$fc,$bc,$f8,$70,$c0,$30,$70
220 DATA $0c,$02,$03,$07,$1f,$3f,$7f,$7f
230 DATA $30,$40,$c0,$e0,$f8,$fc,$fe,$fe
240 DATA $ff,$fd,$7d,$7f,$3e,$1f,$06,$0e
250 DATA $ff,$bf,$be,$fe,$7c,$f8,$60,$70
260 DATA $00,$00,$00,$00,$00,$00,$18,$18
270 DATA $88,$48,$28,$11,$12,$14,$08,$08
280 DATA $10,$10,$11,$12,$14,$88,$48,$28
290 DATA $18,$09,$12,$14,$18,$10,$10,$10
300 DATA $10,$10,$11,$12,$17,$8B,$48,$e8
310 DATA $d8,$09,$12,$17,$1b,$10,$10,$10
320 FOR I=$C400 TO $C4DF
330 READ J:POKE I,J:NEXT
340 REM -ｷｬﾗｸﾀ ﾉ ｾﾂﾒｲ-
350 CLS:COLOR 4
360 PRINT "┌────────────────────────────┐"
370 PRINT "|   ──┐o   ┌───┐      |"
380 PRINT "|     |  ───  ├───┤  -  |   |"
390 PRINT "|   ─┘          ─┘ ───┘   |"
400 PRINT "└────────────────────────────┘"
410 COLOR 3,,1
420 LOCATE 5,7:PRINT "NO":LOCATE 5,8:PRINT "PQ"
430 LOCATE 19,7:PRINT "FG":LOCATE 19,8:PRINT "HI"
440 COLOR 2
450 LOCATE 9,7:PRINT "RS":LOCATE 9,8:PRINT "TU"
460 LOCATE 23,7:PRINT "JK":LOCATE 23,8:PRINT "LM"
470 COLOR 5
480 LOCATE 15,7:PRINT "BC":LOCATE 15,8:PRINT "DE"
490 COLOR 6
500 PRINT "@AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA@"
510 COLOR 7,,0
520 PRINT "  ﾌﾟｰﾀﾝ ﾋﾟｰﾀﾝ ﾊﾞｹﾂ ﾋﾘｮｳ ｶｺﾞ"
530 PRINT :PRINT :PRINT " ── ﾌﾟｰﾀﾝ ｦ ｳｺﾞｶｼﾃ ﾄﾏﾄ ｦ "
540 PRINT TAB(11);"ﾀｸｻﾝ ﾅﾗｾﾃ ｸﾀﾞｻｲ｡ ──"
550 COLOR 4
560 LOCATE 7,19:PRINT "PUSH [RETURN] KEY"
570 PICK P
580 IF P=13 THEN 600
590 GOTO 570
595 H=0
600 REM -ｹﾞｰﾑ ｶﾞﾒﾝ-
610 S=0:M=1:K=1500:U=0
615 IF U=3 THEN 1200
620 A=2:F$="@@":G$="VV"
625 D=11:E=5:F=6
630 X=27:Y=20:V=3:C=4:T=0:N=1
635 COLOR ,,0:CLS
640 A$="@AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA@"
650 B$="@AA@@@@@@@@@AA@@AA@@@@@@@@@@AA@"
660 C$="@AA@@AA@@AA@@@@@@@@@@AA@@AA@@AA@"
670 D$="@AA@@AA@@@@AAAA@@AAAA@@@@AA@@AA@"
680 E$="@AA@@AAAA@@@@@@@@@@@@@@AAAA@@AA@"
690 COLOR 6,,1:LOCATE 0,2
695 IF M>2 THEN 710
700 PRINT A$;A$;B$;B$;C$;C$;B$;B$;D$;D$;E$;E$;
705 PRINT D$;D$;B$;B$;C$;C$;B$;B$;A$;A$;:GOTO 720
710 PRINT A$;A$;C$;C$;B$;B$;D$;D$;B$;B$;E$;E$;
715 PRINT B$;B$;D$;D$;B$;B$;C$;C$;A$;A$;
717 D=7:E=7:F=4
720 COLOR 5
730 LOCATE D,8:PRINT "BC":LOCATE D,9:PRINT "DE"
740 COLOR 3
750 LOCATE E,16:PRINT "FG":LOCATE E,17:PRINT "HI"
760 COLOR 2
770 LOCATE 23,F:PRINT "JK":LOCATE 23,F+1:PRINT "LM"
790 REM -ｹﾞｰﾑ ｶｲｼ-
800 COLOR 7,,0:LOCATE 5,0
810 PRINT "ﾐｽ";U;" ﾒﾝ ﾃﾝｽｳ";T;M;"ﾒﾝ"
815 PRINT TAB(6);"ﾃﾝｽｳ";S;"ﾉｺﾘｼﾞｶﾝ";K
820 COLOR 3,,1
830 LOCATE X,Y:PRINT "NO":LOCATE X,Y+1:PRINT "PQ"
840 COLOR 2
850 LOCATE V,C:PRINT "RS":LOCATE V,C+1:PRINT "TU"
860 REM -ﾌﾟｰﾀﾝ ｲﾄﾞｳ-
870 PICK Q
880 IF Q=0 THEN 1060
890 COLOR A
900 LOCATE X,Y:PRINT F$:LOCATE X,Y+1:PRINT G$
910 IF Q=28 THEN X=X+2:IF PEEK($C100+X+Y*32)=129 THEN X=X-2
920 IF Q=29 THEN X=X-2:IF PEEK($C100+X+Y*32)=129 THEN X=X+2
930 IF Q=30 THEN Y=Y-2:IF PEEK($C100+X+Y*32)=129 THEN Y=Y+2
940 IF Q=31 THEN Y=Y+2:IF PEEK($C100+X+Y*32)=129 THEN Y=Y-2
950 R=PEEK($C100+X+Y*32)
955 IF R<>130 AND R<>134 AND R<>138 THEN 990
960 IF R=130 AND N=1 THEN N=2:GOTO 990
970 IF R=134 AND N=2 THEN N=3:GOTO 990
980 IF R<>138 OR N<>3 THEN 985
982 LOCATE 29,20:PRINT "@@":LOCATE 29,21:PRINT "@@":N=4:GOTO 990
985 GOTO 1200
990 O=PEEK($C100+X+(Y+1)*32)
1000 IF N=1 AND O=128 THEN F$="@@":G$="VV":A=2:GOTO 1060
1010 IF N=2 AND O=150 THEN F$="@@":G$="WW":A=4:GOTO 1060
1020 IF N=2 AND O=151 THEN F$="XX":G$="YY":GOTO 1060
1030 IF N=3 AND O=153 THEN F$="ZZ":G$="[[":A=2:GOTO 1060
1040 IF N=4 AND O=155 THEN T=T+10
1050 F$="@@":G$="@@"
1060 REM -ﾋﾟｰﾀﾝ ｲﾄﾞｳ-
1070 IF Z<5/M THEN 1130
1075 Z=0
1080 LOCATE V,C:PRINT "@@":LOCATE V,C+1:PRINT "@@"
1090 IF V>=X THEN 1100
1095 L=PEEK($C100+(V+2)+C*32)
1097 IF L<>129 AND L<>130 AND L<>134 AND L<>138 THEN V=V+2:GOTO 1130
1100 IF V<=X THEN 1110
1105 L=PEEK($C100+(V-2)+C*32)
1107 IF L<>129 AND L<>130 AND L<>134 AND L<>138 THEN V=V-2:GOTO 1130
1110 IF C<=Y THEN 1120
1115 L=PEEK($C100+V+(C-2)*32)
1117 IF L<>129 AND L<>130 AND L<>134 AND L<>138 THEN C=C-2:GOTO 1130
1120 IF C>=Y THEN 1130
1125 L=PEEK($C100+V+(C+2)*32)
1127 IF L<>129 AND L<>130 AND L<>134 AND L<>138 THEN C=C+2:GOTO 1130
1130 IF X=V AND Y=C THEN U=U+1:GOTO 615
1140 IF K=0 THEN 1200
1150 IF X<29 THEN 1180
1155 IF T=0 THEN 1200
1160 S=S+T*M:COLOR 7,,0:LOCATE 0,0
1165 PRINT "           ";M;"ﾒﾝ ｸﾘｱ!          "
1167 LOCATE 10,1:PRINT S
1170 FOR I=1 TO 1000:NEXT
1175 M=M+1:GOTO 620
1180 Z=Z+1:K=K-1:GOTO 800
1200 REM -ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ-
1210 S=S+T
1220 IF S>H THEN H=S
1230 COLOR 4,,0:CLS:LOCATE 7,3
1240 PRINT "── GAME OVER ──"
1250 COLOR 6:LOCATE 8,7
1260 PRINT "ｱﾅﾀ ﾉ ﾃﾝｽｳ";S
1270 LOCATE 8,9:PRINT "ﾊｲ ｽｺｱ    ";H
1280 COLOR 5:LOCATE 8,13
1290 PRINT "ﾏﾀ ﾔﾙ ? (y/n)"
1300 PICK W
1310 IF W=121 THEN 600
1320 IF W<>110 THEN 1300
1330 COLOR 7:CLS:END
```

JR-200

コーヒーブレイク

編：編集長，どうです！今月のこのゆかりちゃんの作品。12才の女の子のプログラムですよ。

編集長：マイッタネー。何といってもアイデアが女の子らしい。

つぐ美：私もこういう発想だいすき！キャラクターの名前もカワイイですね。

編：プログラムもしっかりしてるでしょう。

影：あまりホメないDr.がベタボメだもんね。

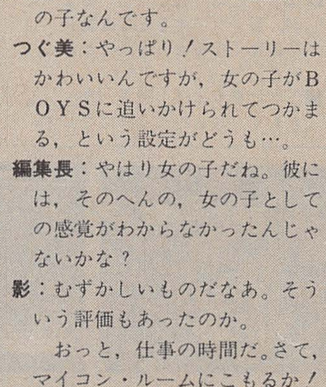
つぐ美：影さんとちがって，Dr.は女の子にやさしいのね。

影：(ブスッ！)

編集長：プログラム内容もたいしたものだが，私はやっぱりアイデアを買いたいな。ストーリーの流れといい，キャラクターの設定といい，なかなかのものだね。

つぐ美：もう一つ女の子の作品で「では，花でも植えようかな」というのがありましたね。

編：実は，作者の桃子ちゃんというのはペンネームで，本当は男の子なんです。



つぐ美：やっぱり！ストーリーはかわいいんですが，女の子がBOYSに追いかけられてつかまる，という設定がどうも…。

編集長：やはり女の子だね。彼には，そのへんの，女の子としての感覚がわからなかったんじゃないかな？

影：むずかしいものだなあ。そういう評価もあったのか。

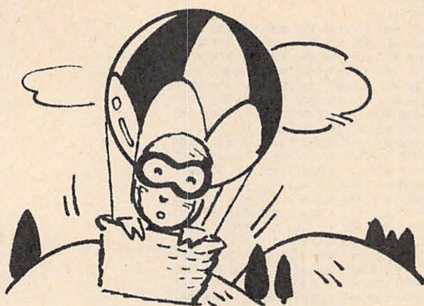
おっと，仕事の時間だ。さて，マイコン・ルームにこもるか！

★あっ流れ星だ！ＯＦコーナーにでますように…。みなさんも消えないうちに。（福岡県福岡市・**美麗夢15才**）……【**影**：私は流れ星。あなたの願いをかなえよう！あーあ，今月もボツハガキを１枚救ってしまった…。】

JR-200用 移植版

SAKURANBO SAKURANBO
サクランボ サクランボ

HERODER



START

このゲームは，85年5月号で採用されたX1用のSAKURANBO SAKURANBOをJR－200用に移植したものです。

キャラクターは少し変えましたのでまたちがったおもしろさになっていると思います。

LET'S PLAY

タイトル画面でスペース・キーを押すとレベルを聞いてきますので1から6の数字を入力し，リターン・キーを押してください。レベル1が一番やさしく，6になるほどむずかしくなります。

X1用とちがう点は，キャラクターが鳥から爆弾に変わったことです。その爆弾の中には一つだけ，自分（気球）を追いかけてくるものがあります。

気球は，スペース・キーを押すと上昇，はなすと下降します。空には風が吹いていますので，気球は右から左へ流されていきます。スペース・キーで気球をコントロールし，爆弾をよけながらフワフワと流れてくるサクランボを取ってください。サクランボは気球のカゴの部分で取らないと取れませんので，なれるまで何回かトライしてみてください。

爆弾に当たると気球ははれつして，地上に墜落してしまい，ゲーム・オーバーになります。面クリアしてもゲーム・オーバーですので，どれだけ高い点数を取れるか競ってください。

END

このゲームをRUNさせるまえに，1280行のRUN 105の105を210に変えてください。お忘れなく！

《第1表》主な変数

X	：気球の水平座標
Y	：気球の垂直座標
LE	：レベル（爆弾の数）
TX	：爆弾の水平座標
TY	：爆弾の垂直座標
P	：移動先のキャラクターのコード
UX	：誘導爆弾の水平座標
UY	：誘導爆弾の垂直座標
SX	：サクランボの水平座標
SY	：サクランボの垂直座標

マイコン少年とベーマガのあゆみ（マイコン少年は同一人物に見えない）



1985年1月号より
51機種のパソコン
74本のソフト
定価350円
スーパーソフトと本誌が一つに

1983年11月より
47機種のパソコン
66本のソフト
特別定価350円
スーパーソフトマガジンができる



1984年6月号より
50機種のパソコン
71本のソフト
特別定価350円
25キャンペーン「ザ・ベストプログラマー」

1982年9月号より
15機種のパソコン
35本のソフト
定価300円
ぼくがベーマガを買いはじめた

P6のかまぼこキーボードは最高だ
MKⅡなんてきらいだ

by 山脇久志

by 山脇久志

評…マイコン少年もベーマガとともに成長してます（編）

CHECKER FLAG

Dr.D: なんだまた移植か，自分でアイデアを考えないのかな。

編：そうですね。投稿をチェックしていてガッカリします。

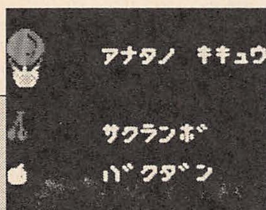
Dr.D: 少しは，異なっているようだが，面クリアするとGAME OVERになるというのはかわっている。

編：プログラムは，誘導バクダンなどあり，こったつくりになっていますね。

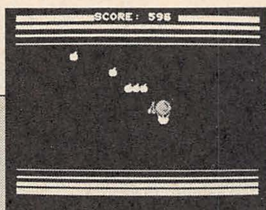
Dr.D: 880行では，レベル数によりバクダンの数を決めている。当然レベルが上がればバクダンの数は増えるわけだ。

編：音をところどころ使っていますが，この音をつくるのが，けっこう大変なんですよね。

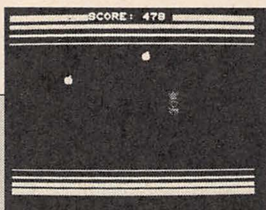
Dr.D: これは，自分でいろいろためしてみるしかないだろう。



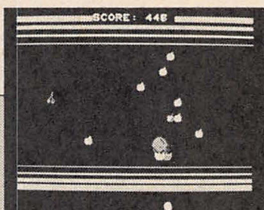
《写真1》キャラクターは三つのワンキー・ゲーム



《写真2》気球のカゴの部分で取ってください



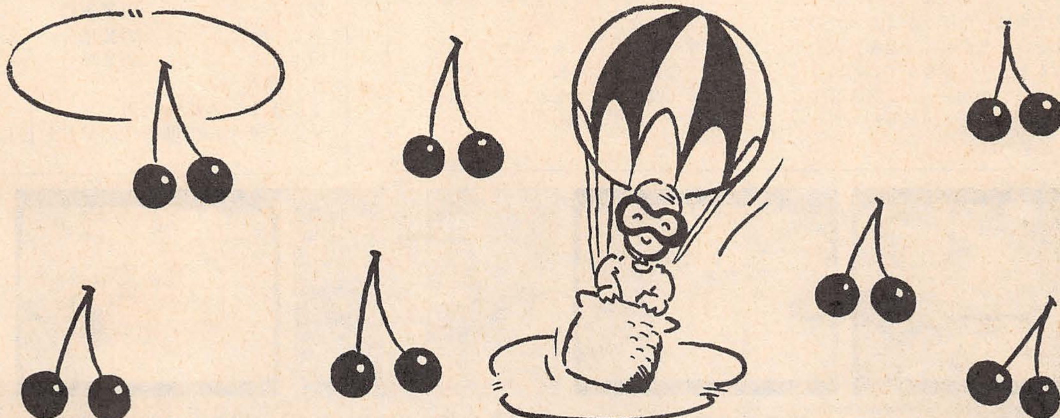
《写真3》バクダンに触れると落ちますよ！



《写真4》レベル6はこんなにたくさん！

★僕の住む松戸につぐ美学園という料理教室があるけど，まさか…？（千葉県松戸市・知的なタコイカ13才）…【影：つぐ美ちゃんはセブンイレブン，ほかほか弁当の常連客です。つぐ美：料理ぐらい作れます！】

```
100 REM ::::::::::::::::::::::::
110 REM :                      :
120 REM : SAKURANBO            :
130 REM :          SAKURANBO   :
140 REM : DAY 85/6/11/Tue      :
150 REM :                      :
160 REM :   From HERODER       :
170 REM :                      :
180 REM ::::::::::::::::::::::::
190 REM :: ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ::
200 POKE 0,0:TEMPO 109
210 RANDOMIZE:RESTORE 1520
220 GOSUB 1520:GOSUB 1690:GOSUB 1380
230 X=14:Y=5:S=500:SB=0:ST=0
240 SX=30:UX=1:UY=16
250 REM :: ﾚﾍﾞﾙ ｾｯﾃｲ ::
260 COLOR 7,0,0:CLS:LOCATE 9,9:INPUT "LEVEL(1-6)",LE
270 IF LE<1 OR LE>6 THEN 260
280 DIM TX(LE),TY(LE)
290 CLS
300 REM :: ｶﾞﾒﾝ ::
310 COLOR 1,0,0:FOR I=0 TO 31
320 LOCATE I,0:PRINT "■":LOCATE I,1:PRINT "▬":NEXT
330 COLOR 5,0,0:FOR I=0 TO 31
340 LOCATE I,2:PRINT "_":LOCATE I,3:PRINT "_":NEXT
350 COLOR 4,0,0:FOR I=0 TO 31
360 LOCATE I,19:PRINT "_":LOCATE I,20:PRINT "_"
370 LOCATE I,21:PRINT "▬":LOCATE I,22:PRINT "■";
380 NEXT
390 REM :: ｹﾞｰﾑ ｼﾞｭﾝﾋﾞ ::
400 FOR J=1 TO 4:FOR I=1 TO 7
410 COLOR I,0,0:LOCATE 10,10:PRINT "GAME START"
420 SOUND J*I*100,3:NEXT :NEXT
430 LOCATE 10,10:PRINT "           "
440 R=5:FOR I=1 TO LE
450 TX(I)=29:TY(I)=R:R=R+2
460 NEXT
470 F=INT(RND(1)*2+1)
480 GOTO 540
490 REM :: ｹﾞｰﾑ ｽﾀｰﾄ ::
500 COLOR 2,0,1:LOCATE X,Y:PRINT " !":LOCATE X,Y+1:PRINT '"#'
510 COLOR 7,0,1:LOCATE X,Y+2:PRINT "$%"
520 COLOR 7,0,0:LOCATE 10,0:PRINT "SCORE:";S
530 RETURN
540 REM :: ｲﾄﾞｳ ::
550 PICK K:COLOR 7,0,0
560 S=S-1
570 LOCATE X,Y:PRINT "  ":LOCATE X,Y+1:PRINT "  ":LOCATE X,Y+2:PRINT "  "
580 IF K<>$20 THEN 660
590 IF F<>2 THEN X=X-1:Y=Y-1:GOTO 610
600 X=X+1:Y=Y-1
610 IF X>29 THEN X=1
620 IF X<1 THEN X=29
630 IF Y<4 THEN Y=4
640 IF Y>16 THEN Y=16
650 GOTO 700
660 IF F<>2 THEN X=X-1:Y=Y+1:GOTO 610
670 IF S<>0 THEN 690
680 GOTO 1110
690 X=X+1:Y=Y+1:GOTO 610
700 P=PEEK($C100+32*Y+X)
710 IF P=11 THEN 1040
720 IF P=12 THEN 1110
730 GOSUB 500
740 IF PEEK($30)+PEEK($31)<>0 THEN 770
750 PLAY "B",$7D00,$7E00,$7F00
760 REM :: ｻｸﾗﾝﾎﾞﾉ ﾙｰﾁﾝ ::
770 IF ST<>0 THEN 810
780 SS=INT(RND(1)*20+1)
790 IF SS<=LE*3 THEN 970
800 SY=INT(RND(1)*11+4)
810 COLOR 7,0,0:LOCATE SX,SY:PRINT " ":LOCATE SX,SY+1:PRINT " "
820 SD=INT(RND(1)*10+1):IF SD<6 THEN 840
830 SX=SX-1:IF SX<1 THEN SX=30:SY=SY+1:IF SY>16 THEN SY=5
840 COLOR 2,0,1:LOCATE SX,SY:PRINT "*":LOCATE SX,SY+1:PRINT "+"
850 ST=1
860 IF (SX=X)*(SY=Y) THEN 1040
870 REM :: ｶﾞｸﾀﾞﾝﾉ ﾙｰﾁﾝ ::
880 I=INT(RND(1)*LE+1)
890 COLOR 7,0,0:LOCATE TX(I),TY(I):PRINT " "
900 TX(I)=TX(I)-1:IF TX(I)<=1 THEN TX(I)=30:TY(I)=TY(I)+1
910 IF TY(I)>=16 THEN TY(I)=5
920 COLOR 7,0,1:LOCATE TX(I),TY(I):PRINT ","
930 FOR I=1 TO LE
940 IF (TX(I)=X)*(TY(I)=Y) THEN 1110
950 NEXT
960 REM :: ﾕｳﾄﾞｳ ｶﾞｸﾀﾞﾝ ::
970 U=INT(RND(1)*3+1):IF U>1 THEN 550
980 COLOR 7,0,0:LOCATE UX,UY:PRINT " "
990 UX=UX+SGN(X-UX)
1000 UY=UY+SGN(Y-UY)
1010 COLOR 7,0,1:LOCATE UX,UY:PRINT ","
1020 IF (UX=X)*(UY=Y) THEN 1110
1030 GOTO 550
1040 REM :: ｻｸﾗﾝﾎﾞﾆ ｱﾀｯｸ ::
1050 COLOR 7,0,0:LOCATE SX,SY:PRINT " ":LOCATE SX,SY+1:PRINT " "
1060 SB=SB+1:S=S+LE*50
1070 IF SB>2 THEN LOCATE 10,0:PRINT "SCORE:";S:GOTO 1290
1080 FOR I=1 TO 7:SOUND I*100,3:NEXT
1090 SY=INT(RND(1)*11+4)
1100 ST=1:SX=30:GOTO 550
1110 REM :: ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ::
1120 PLAY "B",0,0,0
1130 FOR I=Y TO 16
1140 COLOR 2,0,1:LOCATE X,I:PRINT "&'":LOCATE X,I+1:PRINT "()"
1150 COLOR 7,0,1:LOCATE X,I+2:PRINT "$%"
1160 COLOR 7,0,0:LOCATE X,I:PRINT "  ":LOCATE X,I+1:PRINT "  "
1170 LOCATE X,I+2:PRINT "  "
1180 SOUND I*66,3
1190 NEXT
1200 FOR J=1 TO 4:FOR I=1 TO 7
1210 COLOR I,0,0:LOCATE 10,10:PRINT "GAME OVER"
1220 SOUND J*I*100,3
1230 NEXT :NEXT
1240 COLOR 7,0,0
1250 LOCATE 8,10:PRINT "Let's PLAY GAME"
1260 LOCATE 9,12:PRINT "PUSH SPACE KEY"
1270 PICK K:IF K<>$20 THEN 1270
1280 RUN 210
1290 REM :: ｸﾘｱ ::
1300 PLAY "B",0,0,0
1310 FOR J=1 TO 4:FOR I=1 TO 7
1320 COLOR I,0,0:LOCATE 10,10:PRINT "LEVEL CLEAR"
1330 SOUND J+I*100,3:NEXT:NEXT
1340 FOR J=1 TO 4:FOR I=1 TO 7
1350 COLOR I,0,0:LOCATE 10,10:PRINT " GAME END  "
1360 SOUND J+I*200,3:NEXT:NEXT
1370 END
1380 REM :: ﾀｲﾄﾙ ::
1390 COLOR 7,0,0:CLS:COLOR 2,0
1400 LOCATE 6,2:PRINT "SAKURANBO SAKURANBO"
1410 COLOR 6,0:LOCATE 10,4:PRINT "BY HERODER"
1420 COLOR 5,0:LOCATE 6,8:PRINT "--- ｷｬﾗｸﾀ ｼｮｳｶｲ ---"
1430 COLOR 2,0,1:LOCATE 10,10:PRINT " !":LOCATE 10,11:PRINT '"#':COLOR 5,0,1
1440 LOCATE 10,12:PRINT "$%":COLOR 7,0,0:LOCATE 15,11:PRINT "ｱﾅﾀﾉ ｷｷｭｳ"
1450 COLOR 2,0,1:LOCATE 10,14:PRINT "*":LOCATE 10,15:PRINT "+"
1460 COLOR 7,0,0:LOCATE 15,15:PRINT "ｻｸﾗﾝﾎﾞ"
1470 COLOR 7,0,1:LOCATE 10,17:PRINT ","
1480 COLOR 7,0,0:LOCATE 15,17:PRINT "ｶﾞｸﾀﾞﾝ"
1490 COLOR RND(1)*7:LOCATE 8,20:PRINT "PUSH SPACE KEY"
1500 PICK K:IF K<>$20 THEN 1490
1510 RETURN
1520 REM :: ｷｬﾗｸﾀ DATA ::
1530 DATA 03,0f,1f,3f,7f,7f,ff,ff
1540 DATA c0,f0,b8,9c,ce,e6,f7,f7
1550 DATA ff,ff,7f,3f,5f,4f,27,21
1560 DATA ff,ef,2e,dc,fa,f2,e4,04
1570 DATA 11,09,1f,15,1a,0d,0a,07
1580 DATA 08,10,f8,58,a8,50,b0,e0
1590 DATA 01,02,04,07,07,07,07,07
1600 DATA 80,c0,e0,e0,e0,e0,e0,e0
1610 DATA 07,07,07,07,07,07,03,01
1620 DATA e0,e0,e0,e0,e0,e0,c0,80
1630 DATA 00,00,0e,04,0c,0c,14,14
1640 DATA 24,66,ed,ed,ef,46,00,00
1650 DATA 04,08,7c,fe,fa,fa,f6,7c
1660 FOR I=$C000 TO $C067
1670 READ R$:POKE I,VAL("$"+R$):NEXT
1680 RETURN
1690 REM :: ﾐｭｰｼﾞｯｸ DATA ::
1700 DATA 18,2c,18,31,18,35,18,33,c,35,18,36,c,35,c,33,c,31,24,35,39,2e
1710 DATA c,2c,c,30,c,33,c,36,c,36,c,35,c,36,39,38,c,0,18,0,0,0,END
1720 DATA 18,2c,30,31,24,29,39,29,24,2e,39,2a,c,2c,24,30,18,31,c,31
1730 DATA 39,35,39,35,c,0,18,0,0,0,END
1740 DATA 48,35,24,2e,39,2e,24,27,18,24,c,24,c,25,c,27,30,29,18,2a,c,2a
1750 DATA 18,2e,c,29,c,2e,c,0,18,0,0,0,END
1760 AD=$7D00:GOSUB 1790
1770 AD=$7E00:GOSUB 1790
1780 AD=$7F00:GOSUB 1790:RETURN
1790 READ MU$:IF MU$="END" THEN RETURN
1800 POKE AD,VAL("$"+MU$):AD=AD+1:GOTO 1790
```

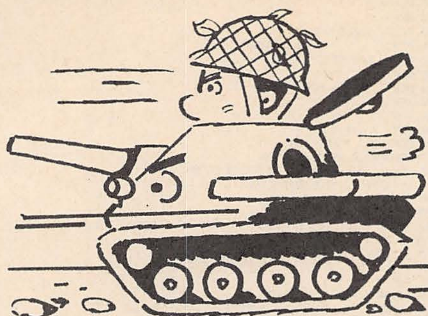



★バグとはどんな形で，どんな色をした虫でしょうか？（茨城県大野村・マーシュ13才）……【編：色，形は不明。人を困らせて喜び，なかなか取れない虫。とくに女の子にきらわれている。つぐ美：まるで誰かさんね。】

M5(BASIC-I)用

タンク
TANK

浅野　智弘



まえがき

85年8月号，76ページのCHECKER FLAGで，Dr.Dが「みんなもこれを参考にするとよい」と言っていたので参考にして作りました。が，プログラムは，まったくオリジナルなものです（アイデアだけお借りしました）。

遊びかた

青い戦車をカーソル・キーで動かしZキーでミサイルを発射して相手の緑の戦車を撃破してください。ミサイルは戦車が向いた方向へ発射されます。相手もミサイルを撃ってきますので注意してください。ミサイルの飛ぶ距離には限度があり，これは相手と同じです。

ゲーム・オーバーは，マイ・タンクが敵タンク，または敵タンクのミサイル，地雷と接触したときです。

敵タンクが爆発すると得点1点が入ります。

マップ紹介

廃虚（はいきょ）地“▀▀”は前へ進めませんが，ミサイルで破壊できます。

砂漠（さばく）“░”の中では進むスピードが遅くなります。

ジャングル“▓”の中でもスピードが遅くなり，さらにこの中では自分も相手も，ミサイルが当たっても爆発しません。

湖“青色”は前へ進めません。

橋“濃青”はミサイルで破壊できます。

地雷は，ゲーム中は見えませんがはじめに赤い丸“●”で位置が示されます。ミサイルで破壊でき，破壊すると廃虚地になります。この上に乗りあげると相手も自分も「ボッカーン」です。

また，相手が爆発しても廃虚地になり，画面左下からまた新しい敵戦車が現れます。

入力方法

プログラムは2本あり，**リスト1**がキャラクター定義とフィールド作成，

《第1表》主な変数

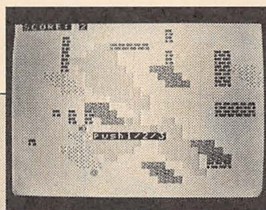
H	場面を決める
P	入力用
X	自分のX座標
Y	〃　Y 〃
A	〃　X増分
B	〃　Y 〃
D	〃　向き
T	〃　進む方向のVPEEK
M	〃　ミサイル発射中か？
N	々　〃　のX座標
O	〃　〃　の座座標
Q	〃　〃　のX増分
R	〃　〃　のY増分
E	相手のX座標
F	〃　Y 〃
C	〃　X増分
K	〃　Y増分
G	〃　向き
U	〃　進む方向のVPEEK
L	〃　ミサイル発射中か？
W	〃　〃　のX座標
Z	〃　〃　のY座標
あ	〃　〃　のX増分
い	〃　〃　のY増分
S	得点
I	J：いろいろ汎用
V	ミサイルの進む所のVPEEK

CHECKER FLAG

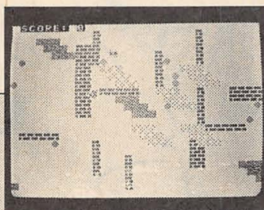
Dr.D：一見バトルシティのようなゲームだな。いろいろな地形があってよくできている。しかし敵の動きがなさけないな，いっそのこと2人用にしたほうがよかったのではないだろうか。またキー入力があるとクリック音がするのはよくない。このゲームは，BASIC−Gをつかって，地形がスクロールして，敵の本きょ地に向かって攻めていくゲームにしたらいいのではないかな。それと，スプライトと，キャラクターがずれているのが気になった。

編：ずいぶんからいチェッカー・フラグになりましたね。

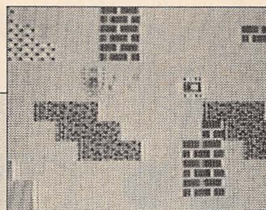
Dr.D：これも少しでもよいソフトが載るようにするためじゃ。



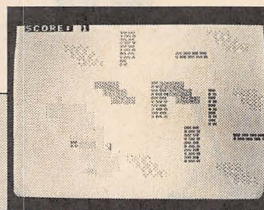
《写真1》戦場は三つから自分で選べます



《写真2》地雷の位置をまずおぼえよう



《写真3》深追は禁物！敵タンクも手ごわい



《写真4》各戦場の攻略パターンをつくろう

★ぼくは風呂に入るたびにつむじの位置がかわります。（三重県松阪市・**井上茂13才**）……【**影**:Dr.なんか，つむじの位置もわからなくなってしまった。**編**：そういう影さんは，頭がボサボサでつむじが見えませんよ！】

リスト２がメイン・プログラムです。

リスト１のキャラクター定義をＳＡＶＥし，すぐそのあとにリスト２のメイン・プログラムをＳＡＶＥしてください。

プレイするときはキャラクター定義をＬＯＡＤして，ＲＵＮすると自動的にメイン・プログラムがＬＯＡＤされます。

場面は三つあり，①②③のキーで選ぶとゲームがはじまります。リプレイするときも同じように選択します。

改造のアドバイス

メモリ節約のため，変数を全部１文字にしたら，ひらがなまでご迷惑をおかけしてしまいました。

場面をもっと増やすことができますので，チャレンジしてみてはどうですか？

プログラムのしくみ

片方のプログラムでフィールドを表示し，Ｖ－ＲＡＭの空きエリアにフィールドのデータを格納しておき，メイン・プログラムでそれを読みだしています。

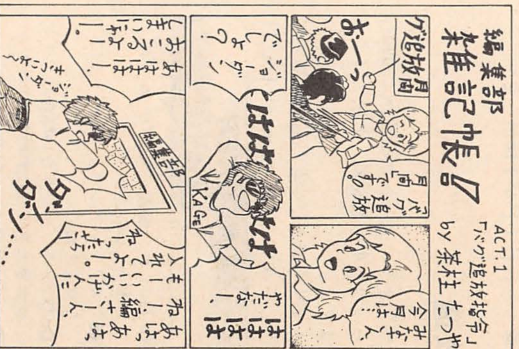
《リスト２》メイン・プログラムのリスト

```
10 print cursor(10,15)"push1/2/3":
20 let H=val(inkey$)-1:if H<0 or H>2 then goto 20
30 let X=248:let Y=8:let M=0:let L=0:let D=0:let S=0:scol 0,
4
40 for I=&00 to &02FF:vpoke I+&3800,vpeek(I+&0300*H):next
50 for I=0 to 9:let E=rnd(447):if vpeek(&38A0+E)<&21 then vp
oke &38A0+E,&E1
60 next:vpoke &3B9C,&8B:for I=0 to 9999:next:vpoke &3B9C,&BB
90 let E=8:let F=176:let G=0:scol 1,2
100 let P=peek(&702B):let A=0:let B=0
110 if P=51 then if D=0 then let B=-4 else let D=0
120 if P=46 then if D=2 then let B=4 else let D=2
130 if P=54 then if D=1 then let A=-4 else let D=1
140 if P=55 then if D=3 then let A=4 else let D=3
150 let T=vpeek(&3800+(Y+B)/8*32+(X+A)/8)
160 if T=&B1 or T=&80 or X+A<8 or X+A>248 or Y+B<8 or Y+B>17
6 then let A=0:let B=0
170 if T=&B8 or T=&C0 then let A=A/2:let B=B/2
180 scod 0,&F0+D:let X=X+A:let Y=Y+B:loc 0 to X-2,Y-2
185 if T=&E1 then goto 700
190 if M>0 then gosub 500:goto 210
200 if P=33 then let Q=((D=1)-(D=3))*8:let R=((D=0)-(D=2))*8
:let N=X:let O=Y:gosub 500
210 if rnd(20)=0 then let G=rnd(3)
220 let C=((G=1)-(G=3))*4:let K=((G=0)-(G=2))*4
230 if E+C>248 or E+C<8 or F+K>176 or F+K<8 then let G=(G+2)
mod 4:goto 220
240 let U=vpeek(&3800+(F+K)/8*32+(E+C)/8)
250 if U=&B1 or U=&80 then let G=(G+1)mod 4:goto 220
260 if U=&B8 or U=&C0 then let C=C/2:let K=K/2
270 scod 1,&F0+G:let E=E+C:let F=F+K:loc 1 to E-2,F-2
275 if U=&E1 then goto 800
280 if L>0 then gosub 600:goto 400
290 if abs(X-E)<8 then let あ=0:let い=sgn(Y-F)*8:goto 330
300 if abs(Y-F)<8 then let あ=sgn(X-E)*8:let い=0:goto 330
310 if rnd(10)=0 then let あ=((G=1)-(G=3))*8:let い=((G=0)-(G=
2))*8:goto 330
320 goto 400
330 let W=E:let Z=F:gosub 600
400 if abs(X-E)<8 and abs(Y-F)<8 then goto 700
410 if abs(W-X)<8 and abs(Z-Y)<8 and L>0 and T<>&B8 then got
o 700
420 if abs(N-E)<8 and abs(O-F)<8 and M>0 and U<>&B8 then got
o 800
440 goto 100
500 let N=N+Q:let O=O+R:let M=M+1:loc 2 to N-2,O-2
520 let U=vpeek(&3800+O/8*32+N/8)
530 if U=&B1 or U=&C8 or U=&E1 then let M=0:scod 2,&F5:print
 cursor(N/8,O/8)::gosub 660:loc 2 to 0,-8:scod 2,&F4
550 if M=6 then let M=0:loc 2 to 0,-8
560 return
600 let W=W+あ:let Z=Z+い:let L=L+1:loc 3 to W-2,Z-2
620 let U=vpeek(&3800+Z/8*32+W/8)
630 if U=&B1 or U=&C8 or U=&E1 then let L=0:scod 3,&F5:print
 cursor(W/8,Z/8)::gosub 660:loc 3 to 0,-S:scod 3,&F4
640 if L=6 then let L=0:loc 3 to 0,-8
650 return
660 gosub 900:if U=&B1 then print " " else if U=&C8 then pri
nt "■" else print "あ"
670 return
700 scod 0,&F5:scol 0,8:gosub 900:goto 10
800 scod 1,&F5:scol 1,8:gosub 900:vpoke &3800+F/8*32+E/8,&B1
:let S=S+1:let M=0:loc 2 to 0,-8:gosub 850:goto 90
850 print cursor(7,0)S:return
900 out &20,&E4:for I=&F0 to &FF:out &20,I:for J=0 to 20:nex
t:next:return
```

《リスト１》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
90 print "USUL":view:mag 0
100 stchr "3CBD3CBD24A53CBD" to &F0
110 stchr "5500FFF3F3FF0055" to &F1
120 stchr "BD3CA524BD3CBD3C" to &F2
130 stchr "AA00FFCFCFFF00AA" to &F3
140 stchr "0000001818000000" to &F4
150 stchr "385e77fdaffe5a3c" to &F5
160 stchr "FEFEFE00EFEFEF00" to &B1,1
170 stchr "FB5EEFFBDE7DD77D" to &B8,1
180 stchr "8800220088002200" to &C0,1
190 vpoke &3B80,&0B
200 vpoke &3B84,&0B
210 vpoke &3B90,&70
220 vpoke &3B96,&6B
230 vpoke &3B97,&3C
240 vpoke &3B98,&1B
250 vpoke &3B99,&55
260 vpoke &3B9C,&8B
270 scod 2,&F4:scod 3,&F4
280 scol 2,8:scol 3,8
300 let A$="あああああ":let B$="あ↓←あ↓←あ↓←あ↓←あ":let C$="くくく↓←←くくく↓
←←くくく":let D$="たたた↓←←たたた↓←←たたた"
310 print "■ SCORE: 0↓↓←←←" B$ "↓←←←" D$ "↓↓↓←←←←←" A$ "↓←←←←
←" A$ "↓↓←←←" D$ "←←←←←←←" D$ "       " C$
320 print cursor(10,3)"■■↓←←←■■■■↑←" A$ "↑↑→→" B$ "↓←←←" C$
"↓↓↓→→→" A$ "↓←←←←←" A$
330 print cursor(7,5)"■■■■■■↓←←←←←■■■■■■↓←←←←←■■■■■■↓←←←←←←←■
■■■■↓←←←←←■■■■■■↓←←←←■■■■■↓←←←■■■↓←←ね"
340 print cursor(9,11)C$ "ねね  ■■↓←←←ね■■■↓←←←←ね■■■↓←←←■■■■↓←←
←←■■■■■↓←←←←←■■■■↓←←■■↓←■■↑↑↑↑←←" C$ "↓←←←←" A$
350 print cursor(11,18)"■■↑←←←■■■■■↑←←←←←←■■■■■■■↑←←←←←←■■■■■
■■■↑←←←←←■■■■■"
360 print cursor(25,4)B$ "↑↑↑↑" B$ "↑↑" D$
370 for I=&00 to &02FF:vpoke I,vpeek(I+&3800):next
390 print "■ SCORE: 0↓↓↓←←←" D$ "↓↓↓←" C$ "↑↑→→" B$ "↑↑↑↑" B
$ "↓↓→→" B$ "↑↑↑↑" B$ "↓→→" D$
400 print cursor(13,1)B$ "↑↑↑↑" B$ "↑      " A$ "↑↑↑←" D$ cur
sor(18,8)C$ "↑→" B$ "↑↑↑↑→→" D$ "↓↓↓↓←←←←←" A$
410 print cursor(5,10)"■↓←←■■■■■↓←←←←←■■■■■■↓←←←←←■■■■■↓←←←←
←■■■■■■↓←←←←■■■■"
420 print cursor(8,16)"ねねね↓←←←■■■■↓←←←←■■■■■↓←←←←■■■■↓←←←■■↑
↑→→" D$
430 for I=&00 to &02FF:vpoke I+&0300,vpeek(I+&3800):next
450 print "■ SCORE: 0↓↓←←←←←←←" C$ "↑" B$ "↑↑↑↑" B$ "↓←←" B$
"↑↑↑↑" B$ "↓↓→→→→→" D$ "→→↑" B$ "↑↑↑↑" B$ "→→→→" C$
460 print cursor(10,1)B$ "↓" D$ "↓←←←←←" A$ "↓←←←" C$ "↑↑↑"
D$ "↑↑" B$ "↓←←←" D$ "↑↑←←" A$
470 print cursor(23,1)B$ "↑←←←←←←" B$ "↑↑  " D$ "↓ " A$ "↓←←
←←←" A$
480 print cursor(1,15)A$ "↓      " B$ "↑↑→→→" B$
490 for I=&00 to &02FF:vpoke I+&0600,vpeek(I+&3800):next
500 cls:print cursor(10,10)"*"::chain
```

評…私はバグか!?（影）



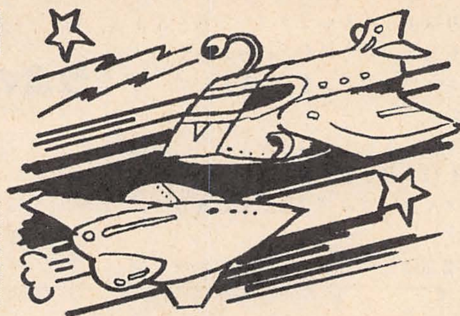
by 茶柱たつや

★教科書の下にＯＦコーナーを書いているのはぼくだけだろうか？（三重県多気町・中島定一14才）……【影：編集部の部分を先生に書いてもらう，というのはどうかな。編：おもしろい！でも許すわけないですね。】

M5(BASIC-G)用

UTE UTE（ウテ ウテ）

小林　耕一



ストーリー

あなたがＳＨＩＰに乗って宇宙を散歩していたら，ひょんなことから見なれない空間に飛ばされてしまいました。そこには，敵，敵，敵。あなたが生き残る道は，ただひたすら「ＵＴＥ　ＵＴＥ」。

遊びかた

ＲＵＮすると画面にキャラクター紹介がでます。そしてリターン・キーでゲーム・スタートです。

緑色のＳＨＩＰが自分です。移動はカーソル・キーで上下左右に動きます。攻撃は，Ｚキーでミサイル（前方を攻撃），ＳＨＩＦＴキーでバルカン砲（下の攻撃）が撃てます。

時間がたつと，突然ボンガー（●）が飛んできますが，これらに当たってもＳＨＩＰは爆発します。

また，10,000点を越すと星型のゲットシップがたまに出現しますが，これを撃つとＳＨＩＰが１機増えます。

改造

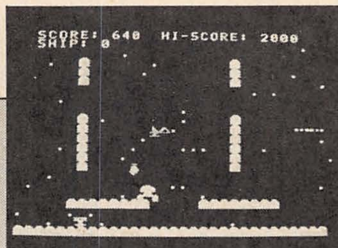
星型を多く出現させる場合は1090行のカッコの中の数を減らすと，たくさんでますよ。

メモリーがまだ少し残っているので改造してみてください。print fre(1)で残りのメモリーが見れます。

画面をスクロールさせるとおもしろくなると思います。



《写真１》ＵＴＥ　ＵＴＥのキャラクター紹介



《写真２》ミサイルとバルカン砲をうまく使え！

CHECKER FLAG

Dr.D：これで画面がスクロールすれば本当にいいんだが。

編：スクランブルのようなゲームになりますね。

Dr.D：メモリがたりない場合は，プログラムを二つにわければいい。

影：長ければいいわけでない！

UTE　UTEのプログラム・リスト

```
10 print "URL":view 1,0,30,23
20rem すぷらいと
30 stchr "000000cccc000000" to &20,0
40 stchr "0000000000000000" to &21,0
50 stchr "000000cccc000000" to &22,0
60 stchr "0000000000000000" to &23,0
70 stchr "3e081c3e7f3f1c08" to &24,0
80 stchr "0000000000000000" to &25,0
90 stchr "0000000000000000" to &26,0
100 stchr "0000000000000000" to &27,0
110 stchr "00002030383c3fff" to &28,0
120 stchr "1c38ff0000000000" to &29,0
130 stchr "000000387ce6c3ff" to &2A,0
140 stchr "0000000000000000" to &2B,0
150 stchr "0000030f1f3f3f3f" to &2C,0
160 stchr "07076ffff0f0f0f0" to &2D,0
170 stchr "0000c0f0f8fcfcfc" to &2E,0
180 stchr "e0e0f6ff0f0f0f0f" to &2F,0
190 stchr "1f0a1f0301030f03" to &30,0
200 stchr "01031f0a1f214387" to &31,0
210 stchr "f850f8c080c0f0c0" to &32,0
220 stchr "80c0f850f884c2e1" to &33,0
230 stchr "00000030f0f1f1f" to &34,0
240 stchr "1f1f0f0f03000000" to &35,0
250 stchr "000000c0f0f0f8f8" to &36,0
260 stchr "f8f8f0f0c0000000" to &37,0
270 stchr "0000070f7f7fffff" to &38,0
280 stchr "ffff7f3f0f070800" to &39,0
290 stchr "00c0fcfeffffffff" to &3A,0
300 stchr "fffffefefefefcf8" to &3B,0
310 stchr "80d47e361a3d79eb" to &3C,0
320 stchr "5a752c0e1b1e2d48" to &3D,0
330 stchr "c66cfe9f6de24fe6" to &3E,0
340 stchr "e8dcacbe97dc3810" to &3F,0
350 stchr "3c7effffffffffff" to &80,7
360 stchr "0001010303f3f7f" to &84,0
370 stchr "3f0f030301010000" to &85,0
380 stchr "80c0c07070f8feff" to &86,0
390 stchr "fef87070c0c08000" to &87,0
400 stchr "04030f1b1f0f073f" to &88,0
410 stchr "7f7b330100000000" to &89,0
420 stchr "20c0f0d8f8f0e0fc" to &8A,0
430 stchr "fedecc8000000000" to &8B;0
440 stchr "000103070071b3f7f" to &8C,0
450 stchr "7f3f1b0707030100" to &8D,0
460 stchr "0080c0e0e0d8fcfe" to &8E,0
470 stchr "fefcd8e0e0c08000" to &8F,0
480 stchr "00000000003387cff" to &90,0
```


★しまった！ベーマガ10月号に載りおくれてしまった！しかたない，11月号にでも載るか。げ，時間がない。（茨城県利根町・みすたーぴーなっつ）……【影：そう簡単に載れるか！編：影さんのシャレ以上の内容を！】

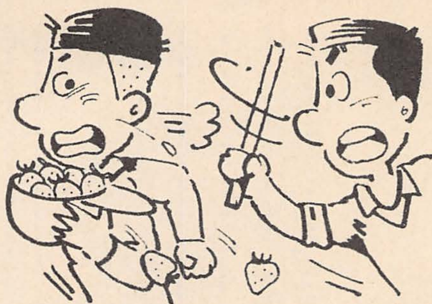
```
490 stchr "7c38030000000000" to &91,0
500 stchr "00000000f060ecff" to &92,0
510 stchr "ec60f00000000000" to &93,0
520 mag 2:scod 0,&20:scod 1,&24
530 mag 3:scod 2,&28:scod 3,&2C:scod 4,&30:scod 5,&34:scod 6
,&38:scod 7,&3C:scod 8,&84:scod 9,&88:scod 10,&8C:scod 11,&9
0
540 scol 0,&0F:scol 1,9:scol 2,2:scol 3,5:scol 4,7:scol 5,&0
E:scol 6,&0D:scol 7,6:scol 8,4:scol 9,&0D:scol 10,4:scol 11,
&0C
550 mag 2:cls:print cursor(5,1);".....TANG       =80 pts":loc
 3 to 24,0
560 print cursor(5,4);".....REDA       =100 pts":loc 4 to 24,
24
570 print cursor(5,7);".....BONGAR     =150 pts":loc 5 to 24,
48
580 print cursor(5,10);".....FIRE STONE=300 pts":loc 6 to 24
,72
590 print cursor(5,13);".....BEE        =300 pts":loc 9 to 24
,96
600 print cursor(5,16);".....FOLGO      =200 pts":loc 11 to 2
4,120
610 print cursor(5,19);".....GET CHIP   =500 pts":loc 10 to 2
4,144
620 print cursor(5,21);".....WELDAR     =1000 pts":loc 8 to 2
4,168
630 if inkey(0)=8 then goto 650
640 goto 630
650 cls:erase
660 print "[illegible]":console 0,1:bcol 1
670 len 31
680 A$="[redacted]"
690 B$="    [redacted]    [redacted]    "
700 SHIP=4:HSC=2000:SC=0
710 view
720 for I=0 to 50:print cursor(rnd(31),rnd(21));".":next I
730 scod 12,&34:scol 12,&0F
740 gosub 1490
750 color &80,&A0
760 print cursor(0,21);A$:print cursor(0,18);B$:Q=rnd(20)+5:
print cursor(Q,3);
770 mprint(1,15);"[redacted]    [redacted]    "
780 mag 2:X=120:Y=128:loc 2 to 64,96
790 play,"t255o5c2g2.r8f8.e8d8o6c4.o5g1r8":play,"f8.e8d8o6c4
.o5g1r8f8.e8.f8d1."
800 loc 9 to 255,0
810 coinc on:move on
820 XX=X:YY=Y:J=inkey(0):I=joy(0):if(I=0)*(J=0)then goto 880
830 if((J=54)+(I=7))*(X>8)then X=X-8
840 if((J=55)+(I=3))*(X<216)then X=X+8
850 if((J=51)+(I=1))*(Y>16)then Y=Y-8
860 if((J=46)+(I=5))*(Y<160)then Y=Y+8
870 if rcrt(X/8,Y/8)=&80 then X=XX:Y=YY
880 move 2 to X,Y,2
890 if SC>1000 then move 9 to X,Y,rnd(8)+4
900 if SC>5000 then move 9 to X,Y,rnd(6)+2
910 if SC>10000 then move 9 to X,Y,rnd(4)+2
920 if inkey(1)=4 then goto 950
930 if inkey(0)=33 then goto 980
940 goto 1000
950 if status(0)=0 then loc 0 to sprite(2,1),sprite(2,0):mov
e 0 in 0 step 9,0,2
960 for I=1 to 5:sg 0,450/I,15:next:sg 0,,0
970 goto 1000
980 if status(1)=0 then loc 1 to sprite(2,1),sprite(2,0):mov
e 1 in 1 to X/2,200,2
990 for I=0 to 10:sg 0,156,15:next I:sg 0,,0
1000 if coinc(2)>2 then mag 3:erase:loc 7 to X,Y:SHIP=SHIP-1
:gosub 1450:gosub 1490:erase:mag 2:goto 780
1010 U=coinc(0,3,12):if U>0 then gosub 1270
1020 C=coinc(1,3,12):if C>1 then gosub 1380
1030!MOVE
1040 if rnd(10)=0 then gosub 1110
1050 if rnd(15)=1 then gosub 1140
1060 if rnd(50)=2 then gosub 1170 else if rnd(100)=3 then go
sub 1190
1070 if rnd(100)=4 then gosub 1210
1080 if rnd(200)=5 then gosub 1230
1090 if rnd(400)=6 then gosub 1250
1100 goto 810
1110 if status(3)=0 then loc 3 to-5,130
1120 move 3 in 3 step 4,0,6
1130 return
1140 if status(4)=0 then loc 4 to-5,160
1150 move 4 in 4 step 4,0,4
1160 return
1170 loc 5 to 255,0:loc 12 to 255,191:if SC>500 then move 5
in 5 step-6,4,2:move 12 in 7 step-6,-4,2:play,"t255o8cd"
1180 return
1190 loc 6 to 255,rnd(100)+50:if SC>1000 then move 6 in 6 st
ep-5,0,1:play,"o8cc"
1200 return
1210 loc 11 to 255,Y:if SC>1500 then move 11 in 11 step-3,0,
1:play,"t255o6co7co8c"
1220 return
1230 if status(10)=0 then loc 10 to X,191:if SC>3000 then mo
ve 10 in 10 step 0,-3,3:play,"o4co5d"
1240 return
1250 if status(8)=0 then loc 8 to 0,191:if SC>10000 then mov
e 8 in 8 step 6,-3,6:play,"o6co7do8e"
1260 return
1270!COINC
1280 move off
1290 if U=9 then loc 7 to sprite(9,1),sprite(9,0):SC=SC+300:
gosub 1470:erase 9,0,7:goto 800
1300 if U=4 then loc 7 to sprite(4,1),sprite(4,0):SC=SC+100:
gosub 1470:erase 0,7,4
1310 if U=3 then loc 7 to sprite(3,1),sprite(3,0):SC=SC+80:g
osub 1470:erase 0,7,3
1320 if U=5 then loc 7 to sprite(5,1),sprite(5,0):SC=SC+150:
gosub 1470:erase 5,0,7
1330 if U=12 then loc 7 to sprite(12,1),sprite(12,0):SC=SC+1
50:gosub 1470:erase 12,0,7
1340 if U=8 then loc 7 to sprite(8,1),sprite(8,0):SC=SC+1000
:SHIP=SHIP+1:gosub 1470:erase 8,0,7
1350 if U=10 then loc 7 to sprite(10,1),sprite(10,0):SC=SC+5
00:gosub 1470:erase 10,0,7
1360 if U=11 then loc 7 to sprite(11,1),sprite(11,0):SC=SC+2
00:gosub 1470:erase 11,0,7
1370 return
1380 move off
1390 if C=9 then loc 7 to sprite(9,1),sprite(9,0):SC=SC+300:
gosub 1470:erase 9,1,7:goto 800
1400 if C=4 then loc 7 to sprite(4,1),sprite(4,0):SC=SC+100:
gosub 1470:erase 1,7,4
1410 if C=6 then loc 7 to sprite(6,1),sprite(6,0):SC=SC+300:
gosub 1470:erase 6,1,7
1420 if C=3 then loc 7 to sprite(3,1),sprite(3,0):SC=SC+80:g
osub 1470:erase 1,7,3
1430 if C=10 then loc 7 to sprite(10,1),sprite(10,0):SC=SC+5
00:gosub 1470:erase 10,1,7
1440 return
1450 for I=350 to 550:sg 1,980-I/2,15:sg 1,rnd(1000),15:sg 0
,rnd(500)+I/2,15:next:sg 0,,0:sg 1,,0
1460 return
1470 for I=150 to 160:sg 0,650-I,15:sg 1,rnd(500),15:next:sg
 0,,0:sg 1,,0
1480 if SC>HSC then HSC=SC
1490 print cursor(2,0);"SCORE:";SC;
1500 print cursor(14,0);"HI-SCORE:";HSC;
1510 if SHIP<0 then goto 1540
1520 print cursor(2,1);"SHIP:";SHIP
1530 return
1540!GAME OVER
1550 sleep 1:SC=0:SHIP=4:erase:print cursor(10,15);"GAME OVE
R":print cursor(10,20);"RETURN KEY"
1560 play "s0t11814o3a.aa8a.o4co3b8ba8ag+8a2"
1570 if inkey(0)=8 then goto 1580 else goto 1570
1580 print cursor(10,15);"           ":print cursor(10,20);"
      ":print cursor(9,0);"       ":print cursor(9,1);"     "
1590 goto 740
```

★8月号のペーパー・アドベンチャー・ゲームができないのですが，どうしたらよいでしょうか？（千葉市・渡辺聡13才）……【影：レスキュー・アドベンチャーにハガキをだそうなんて考えるなよ。自分で考えな！】

MAXマシン(MAX-BASIC)用 移植版

STRAWBERRY FIELDS FOREVER
ストロベリー フィールズ フォーエバー

相原　敦史



ベーマガ,83年11月号「STRAWBERRY FIELDS FOREVER」北平敏也さんのものを移植させていただきました。

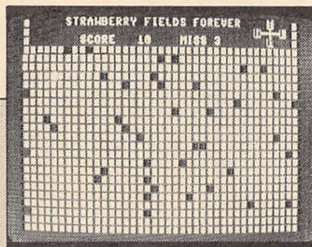
○STORY

場面はイチゴ畑。イチゴ(赤)が,たくさん実っています。このイチゴを盗むドロボウ(白)がいるので,あなた(青)はそれをつかまえてください。ただし,イチゴはふまないように。

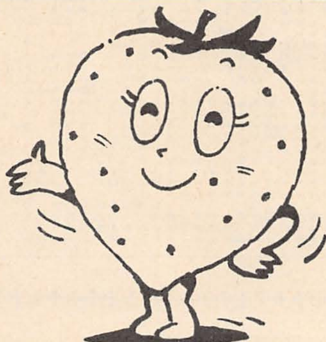
○PLAY

まず,キーボードで楽しむ人は,310行を180行に直し,ジョイスティックの場合は320行を180行に直します。

[I][H][L][M]キーで操作し,ドロボウをつかまえるとプラス10点。イチゴを5回ふむとゲーム・オーバーです。



《写真1》スクロールするいちご畑でドロボウをつかまえろ!!



移植版STRAWBELLY FIELDS FOREVERのプログラム・リスト

```
0 POKE198,10:GOSUB 400
100 POKE53280,6:POKE53281,6:B=55296
110 SYS877:X=20:Y=7:EX=20:EY=23:S=0:M=0
120 PRINT"[illegible]     STRAWBERRY FIELDS FORE
VER     [illegible]  ":C=54296:XY=55596:J%=1
130 PRINT"[illegible]
   [illegible] "
140 PRINT"[illegible]          SCORE"RIGHT$("    "
+STR$(S),5)"      MISS"M"[illegible]       "
150 FOR I=0 TO J%:POKE56216+RND(1)*40,2:
NEXT:POKE C,15:SYS832:POKE C,0
160 R%=RND(1)*3-1:EX=EX+R%+(EX>38)-(EX<1
):R%=RND(1)*3-1:EY=EY+R%+(EY>21)-(EY<5)
170 E=B+EX+40*EY:POKE E,1:POKE XY-40,5
180 'LINE 310 IS KEY OR 320 IS JOY
190 XY=B+X+40*Y:F=PEEK(XY)AND15:IF F=2
THEN M=M+1:GOSUB270
200 IF XY=E THEN GOSUB250
210 POKE XY,6:POKE E,5:IF M<5 THEN140
220 PRINT"[illegible]
GAME OVER!!                 "
230 PRINT"[illegible]
   "
240 PRINT"[illegible]          HIT SHIFT KEY !!
   ":WAIT653,1:GOTO 100
250 POKE C,15:POKE C-6,33:POKE C-5,47:
FOR I=0 TO 99:POKE C-9,I AND15:NEXT
260 EX=40-X:POKE C-6,0:EY=ABS(EY-26):
S=S+10:J%=1+(S/100):RETURN
270 POKE C,15:POKE C-6,17:POKE C-5,15:
FOR I=0 TO 150:POKE C-9,I AND63:NEXT
280 POKE C-6,0:RETURN
290 '83 8M.11 BY T.KITAHIRA WITH PC8001
300 '85 8/5   BY A.AIHARA   WITH MAX "
310 A=PEEK(197):X=X+(A=29)-(A=42)+(X>38)
-(X<1):Y=Y+(A=33)-(A=36)+(Y>21)-(Y<5)
320 A=PEEK(145)-247: X=X+(A=4)-(A=0)+(X>
38)-(X<1):Y=Y+(A=7)-(A=6)+(Y>21)-(Y<5)
400 FORI=0TO78:READA$:A=0:FORL=0TO1
410 A%=ASC(A$):A%=A%-48+(A%>64)*7
420 A$=MID$(A$,2):A=16*A+A%:NEXT
430 POKE832+I,A:NEXT:GOTO240
440 DATA A2,00,BD,E8,D7,9D,C0,D7
450 DATA E8,D0,F7,A2,00,BD,E8,D8
460 DATA 9D,C0,D8,E8,D0,F7,A2,00
470 DATA BD,E8,D9,9D,C0,D9,E8,D0
480 DATA F7,A2,00,BD,E8,DA,9D,C0
490 DATA DA,E8,D0,F7,60,A2,00,A9
500 DATA D0,9D,00,04,9D,00,05,9D
510 DATA 00,06,9D,E8,06,A9,05,9D
520 DATA 00,D8,9D,00,D9,9D,00,DA
530 DATA 9D,E8,DA,E8,D0,E1,60
```

★先月号の97ページはおもしろかった,というとたいていの人は見たがる。こら,そこの影,急いで先月号開くんじゃない!(兵庫県尼崎市・木本幸嗣12才)……【影:こ,ここまで言われて見れるか?編君,かわりに見てくれ。】

MSX用

やまのカラス

たかしくん

《ものがたり》

山の中で，ぬくぬくと暮らしていたカラスは，とつぜん現れた人間どもの宅地開発調査ヘリに目を覚ました。

「オレが何を悪いことをしたっていうんだ。このすみかを追われたら，オレの家庭はどうなるんだ。子どもたちは，羽だってまだそろっていないんだぞー。ちくしょう!!」

オレには武器がない，しかし隣りの町に破壊力のすぐれた風船バクダンがあるという。危険を犯してでも，何年かかろうとも，オレはこの山を死守する!!

《あそびかた》

左，中，右3面スクロール・ゲームです。左の町へ行って風船バクダンを取って(ヒモの部分)，山にもどり，ヘリをやっつける（ヘリの下に行きスペース・キーを押せば，風船バクダンはヘリをやっつけます）。

また，エネルギーがなくなってきたら，右の海に行ってサカナをたべてください。

カラスが海や地面に落ちると，エネルギーは300減ります。

また，雲に当たると，ときどき高度が急にさがります。この雲をうまく利用してください。

ヘリを3機倒すごとに，空の色が変わり，4回目が最高のむずかしさになります(暗夜のカラス)。

また，ヘリを倒すと，変則的に季節が変わり，春1,080点，夏840点，秋600点とボーナスが入ります。

町や海に出現する正体不明の球体には対抗する手段がありません。ひたすら逃げてください。

また，風船バクダンも，ヒモ以外のところに触れるとカラスは死んでしまいます。

ゲーム・オーバーは，エネルギーがなくなったとき，スコアが15,000点以上でカラスが山に帰ったときです。

《使用キー》

カーソル，スペース・キー（風船をはなすときのみ使用）。

《最後に》

スピード・アップさせるのに，各処理をそれぞれのルーチンに分散したため，リストが長くゴチャゴチャしてしまいました。

《写真1》3面スクロールのやまのカラス。毎回設定がこってますね

《写真2》この風船バクダンでヘリコプターを爆発させます

MSX

やまのカラスのプログラム・リスト

```
10 '●● ｶﾗｽ 85/8 FUJI ●●
20 CLEAR1000,&HBFFF:GOSUB510:DEFUSR=&HC000:DEFUSR1=&HC002:DEFUSR2=&H41:DEFUSR3=&
H44
30 SCREEN1,2:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,1,0:CLS:DEFINTA-Z:DEFFNP(A)=INT(RND(1)*A)
40 DEFFNN(A,B)=VPEEK(6146+A+B*32)
50 A$="T70V12L8RG.GGDB.BBG2":PLAY"O3;XA$;","O4;R64;XA$;","O5;R32;XA$;"
60 FORI=&H180TO&H2D7:VPOKEI,VPEEK(I)OR VPEEK(I)/2:NEXT:A=USR2(0):DIMXA(31)
70 FORI=3TO22:LOCATE1,I:PRINTSTRING$(31,"ﾗ"):NEXT
80  LOCATE10,20:PRINT"NOW LOADING":D$="       < ﾔﾏ ﾉ  ｶﾗｽ >         ":LOCATE2,16:
PRINT;D$
90 O=RND(-TIME):GOSUB570:FORI=16TO4STEP-1:LOCATE2,I
100 PRINT;D$:LOCATE2,I+1:PRINTSTRING$(28," "):NEXT
110 FORI=6TO13:LOCATE5,I:PRINTSTRING$(22,"x"):NEXT:LOCATE5,14
120 PRINT"hh♠hh♠hbccbcaacxxxxxxx":LOCATE5,15:PRINT"dddddddddddddddqpqppqq"
130 PLAY"T200S1M9999O6C1":LOCATE9,20:PRINT"HIT RETURN KEY"
140 FORX=200TO20STEP-4:MA=ABS(1-MA):PUTSPRITE4,(X,60),1,MA+3:FORW=0TO200:NEXT
150 PUTSPRITE2,(50,90),11,6:PUTSPRITE3,(120,90),10,7:PUTSPRITE5,(190,100),7,12
160 IF INKEY$=CHR$(13)THEN 170 ELSENEXT:GOTO140
170 BEEP:PLAY"S8M10000O5L8DGA":FORI=1TO20:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:IFSC>15000THENO
$="N":GOTO1660
180 A$(1)=STRING$(32,"x"):A$(2)=STRING$(32,"x")
190 A$(3)="pqpppqqqpqppqqqqpqpqpqpqpqpqpqpp"
200 B$(1)="xxxcbxcbxxcbcbcbcbxxxcbcbcbcbxxx"
210 B$(2)="xxcdddddbcddddddddbxcddddddddbxx"
220 B$(3)=STRING$(32,"d"):C$(3)=STRING$(32,"d")
230 C$(1)="xhx♠♠xxax♠♠xaaaaxhx♠xxxxx♠♠xxhhx"
240 C$(2)="xhxhhxxhxhhxhhhhxhxhxhhhxhhxxhhx"
250 BK$="ぃぇ"+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+"ぅぉ"
260 X=128:Y=40:TX=180:TY=20:E=1000:YR=2:RX=100:RY=160:R=7:Z=0:ZZ=0:U=13:SC=0:C=5
:CC=128:M=64
270 VPOKEBASE(6)+2,&H18:VPOKEBASE(6)+15,&H55:FORI=21TO2STEP-1:LOCATE0,I:PRINT;A$
(1):NEXTI
280 LOCATE0,0:PRINT"  SCORE=    0 大大大 -ｴﾈﾙｷﾞ- 1000- ":LOCATE2,2:PRINT"ﾔﾏﾊ×ﾅﾂ"
290 RESTORE830:FORI=12TO31:READA$:VPOKEBASE(6)+I,VAL("&H"+A$):NEXT
300 FORJ=1TO32:FORI=1TO3:LOCATE0,19+I:PRINTMID$(B$(I),J,1):NEXT:A=USR(0):NEXT:GO
SUB1440
310 FORJ=0TO2STEP2:FORI=8TO14STEP2:BX=FNP(27)+2:LOCATEBX+J,I:PRINT;BK$:NEXTI,J
320 '●●● ﾒｲﾝ ●●●
330 IF FNN(X/8-1,Y/8+1)=138THEN YY=130:GOSUB1390
340 IF R=12THEN GOSUB1180
350 IF R=6THEN GOSUB970
360 IF R=7THEN GOSUB1060
370 S=STICK(0):IF (Z=6)*(ZZ=0)THEN X1=X:Y1=Y
380 IF S=0THENY=Y+2:PUTSPRITE4,(X,Y),1,5:PUTSPRITE6,(X1,Y1-8),10+NA,Z:GOTO490
390 ON INT(S/2+.5) GOTO400,410,430,440
400 Y=Y+(Y>16)*4:K=3:B=-8:GOTO470
410 IF X<240THENA=USR1(0):X=X+8:K=1:B=8:GOTO470
420 IF R<>12THEN GOSUB840:GOTO320
430 Y=Y-(Y<158)*12:PUTSPRITE4,(X,Y),1,5:PUTSPRITE6,(X1,Y1),10+NA,Z:GOTO490
440 IF X>8THENA=USR(0):X=X-8:K=3:B=-16:GOTO470
450 IF R<>6THEN GOSUB910:GOTO320
460  GOTO430
```

★僕は今まで失恋4回したぞ～。小林みどり，神野ソノ…。(兵庫県東浦町・中舎晋一15才)……【影：ワタシの場合は樋口澄江，西典子，藤島真弓，黒沢早苗，平真寿美，宮田弘子＋見合い失敗3人。シッ!?まだいたかな？】

```
470 MA=ABS(1-MA):PUTSPRITE4,(X,Y),1,MA+K:E=E-2:GOSUB1830
480 PUTSPRITE6,(X1+B,Y1-10),10+NA,Z
490 IF E<300 THEN VPOKEBASE(6)+2,23+NA:DD=ABS(192-DD):OUT&HAA,DD+16:IFE<100THEN
PLAY"s8m9o3c":VPOKEBASE(6)+4,NA*7:IF E<0 GOTO1560
500 GOTO320'===============
510 FORI=&HC000TO&HC061:READ D$:D=VAL("&H"+D$):POKEI,D:NEXT:RETURN
520 DATA 18,02,18,19,CD,48,C0,21,63,C0,22,62,C0,06,18,CD,36,C0,2B,ED,B8,12,D9
530 DATA 10,F6,CD,55,C0,C9,CD,48,C0,21,44,C0,22,62,C0,06,18,CD,36,C0,23,ED,B0
540 DATA 12,D9,10,F6,CD,55,C0,C9,D9,01,1F,00,2A,62,C0,11,20,00,19,22,62,C0,5D
550 DATA 54,1A,C9,21,00,19,11,64,C0,01,00,02,CD,59,00,C9,21,64,C0,11,00,19,01
560 DATA 00,02,CD,5C,00,C9
570 FORJ=1TO15:READN:READA$:U=0
580 FORI=1TO16STEP2:VPOKE BASE(7)+N*8+U,VAL("&H"+MID$(A$,I,2)):U=U+1:NEXT:NEXT
590 FORI=3TO20:READA$:VPOKEBASE(6)+I,VAL("&H"+A$):NEXT:A=USR3(0)
600 FORJ=1TO15:S$="":FORI=1TO32:READA$:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXTI
610 SPRITE$(J)=S$:NEXTJ:RETURN
620 DATA 97,00183C3C7E7EFFFF,98,0103070F1F3F7FFF,99,80C0E0F0F8FCFEFF
630 DATA 100,FFFFFFFFFFFFFFFF,166,9942349DBD183442,29,7E1038599FF81078
640 DATA 112,183C346264F0FBFF,113,00000020407039FF,128,00183C3C7E7EFFFF
650 DATA 104,FF9999FF9999FFFF,120,FFFFFFFFFFFFFFFF,136,00000E3F7F7F3F7E
660 DATA 137,373D180000000000,138,0000C0E0E0F8FCFF,139,FE60C00000000000
670 DATA A1,F1,F1,F1,F1,71,71,71,71,C5,E4,F4,55,65,F5,F5,F5,91
680 DATA A9,F9,7D,7E,1F,1F,7F,FF,FF,FF,50,A0,0,0,0,0,50,E0,E0,C0,F0,9C,F2,F1,FF,
80,0,0,0,0,0,0
690 DATA 0,0,0,0,83,FF,FF,FF,7F,57,AF,1E,0,0,0,0,0,0,F0,DC,D2,F1,FF,F8,DC,86,0
,0,0,0,0
700 DATA A,7,7,3,F,39,4F,8F,FF,1,0,0,0,0,0,0,95,9F,BE,7E,FC,F8,FE,FF,FF,FF,A,5,0
,0,0,0
710 DATA 0,0,0,F,3B,4B,8F,FF,1F,3B,61,0,0,0,0,0,0,0,0,C1,FF,FF,FF,FE,EA,F5,78,
0,0,0,0
720 DATA 7,7,7,E7,FF,7F,7F,3F,3F,17,17,1F,9,9,5,3,A0,C0,A0,C0,80,F8,F0,E0,E0,C0,
80,0,0,0,0,0
730 DATA 3C,7E,FB,FD,FF,FD,7E,3C,6,2,3,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,80,41,3
2,C
740 DATA 1,FE,2,2,E,33,41,5C,9C,A8,9C,4C,7F,3F,8C,7F,FC,0,0,0,0,10,88,C4,7C,7A,E
1,C0,80,0,0,C0
750 DATA 12,40,10,82,0,4,51,0,2,90,4,40,11,1,24,0,80,8,22,80,0,8,22,8,0,2,48,0,2
0,8,80,70
760 DATA 2,6,7,B,F,1D,1,F,1,7,1,7,1,3,1,6,80,C0,C0,A0,E0,70,0,E0,0,C0,0,C0,0,80,
0,C0
770 DATA 1A,4,83,71,11,D,47,22,91,29,5,63,11,8B,7,3,10,20,42,8C,98,60,C2,C4,C9,8
8,50,C6,88,D1,E0,C0
780 DATA 3,F,3F,3F,7F,3F,DF,AF,DF,AF,55,4A,25,30,C,3,C0,F0,FC,FC,FE,FE,FF,FF,FF,
FF,FE,FE,7C,FC,30,C0
790 DATA 0,0,0,1,7,1,3,3,7,7,7,3F,C,4,4,0,1C,34,DD,DF,EF,F2,FE,FC,FC,F8,E8,88,0,
0,0,0
800 DATA 0,0,8,8,18,7F,F,F,F,7,7,3,F,1,0,0,0,0,0,0,10,D0,F8,FC,FC,F2,EF,DD,DF,
78,1C
810 DATA 8,1C,3F,7F,FE,7E,3C,18,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
820 DATA 3F,0,0,0,0,8,11,23,3E,5E,87,3,1,0,0,3,80,7F,40,40,70,CC,82,3A,39,15,39,
32,FE,FC,31,FE
830 DATA C5,E4,F4,55,65,F5,F5,F5,91,18,18,18,18,18,18,18,F5,F5,F5,F5
840 IF R<>7THEN FORI=1TO3:X$(I)=B$(I):NEXT:R=7:BEEP:GOSUB1440:GOTO860
850 FORI=1TO3:X$(I)=A$(I):NEXT:R=12:BEEP:GOSUB1440:IF ZZ=6THEN Z=0
860 PUTSPRITE11,(0,209):PUTSPRITE2,(0,209):FORG=32TO1STEP-1:FORI=1TO3
870 LOCATE0,19+I:PRINTMID$(X$(I),G,1):NEXTI:GOSUB890:NEXTG:X=128:TX=150
880 RETURN
890 V=USR1(0):PUTSPRITE4,(236-(128-G*4),Y),1,1
900 PUTSPRITE6,(236-(128-G*4),Y1-10),10,Z:RETURN
910 IF R<>7THEN FORI=1TO3:X$(I)=B$(I):NEXT:R=7:BEEP:GOSUB1440:GOTO930
920 FORI=1TO3:X$(I)=C$(I):NEXT:R=6:Z=0:ZZ=0:WY=150:WX=FNP(170)+50:BEEP
930 PUTSPRITE11,(0,209):PUTSPRITE2,(0,209):FORG=1TO32:FORI=1TO3
940 LOCATE0,19+I:PRINTMID$(X$(I),G,1):NEXTI:GOSUB960:NEXTG:X=128:TX=100
950 GOSUB1440:RETURN
960 V=USR(0):PUTSPRITE4,(G*4,Y),1,3:PUTSPRITE6,(G*4,Y1-10),10,Z:RETURN
970 '●●● R=6 マチ
980 W1=FNP(10)-6:WX=WX+W1:IFWY>16THENWY=WY-4ELSEWY=150:WX=FNP(170)+50
990 IF S=0ORS=5THEN SOUND7,49ELSE SOUND7,16
1000 IF Y>150 THEN GOSUB1410
1010 IF Z=0THEN X1=WX:Y1=WY:PUTSPRITE2,(X1,Y1),10+NA,6ELSE WX=0:WY=209:PUTSPRITE
2,(WX,WY)
1020 IF (WX-8<X)*(WX+16>X)*(WY>Y-20)*(WY<Y-8)THEN Z=6:GOSUB1760:BEEP:GOSUB1440:R
ETURN
1030 IF (WX-16<X)*(WX+8>X)*(WY>Y)*(WY<Y+8)THEN BEEP:PLAY"S0M1500002C":GOSUB1050:
GOSUB1440
1040 GOSUB1790:PUTSPRITE11,(TX,TY),2+NA,11:RETURN
1050 PUTSPRITE2,(WX,WY),11,8:YY=150:GOSUB1690:GOSUB1390:RETURN
1060 '●● R=7 ヤマ
1070 IF (Z=6)*(ZZ=6)THEN X1=AX:Y1=AY
1080 IF Y>150 THEN GOSUB1410
1090 GOSUB1790:PUTSPRITE2,(TX,TY),11,7+MM
1100 IF STRIG(0)=-1THEN GOSUB1760:AX=X1:AY=Y1:ZZ=6:GOSUB1440
```

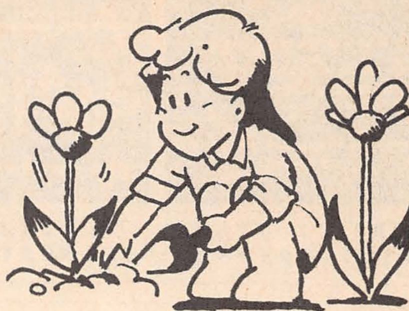
```
1110 IF(AY-8>TY)*(AY-16<TY)*(AX>TX-8)*(AX<TX+16)THENGOSUB1140:GOSUB1440
1120 AY=AY-4:IF AY<18THEN AY=-16
1130 RETURN
1140 PUTSPRITE2,(AX,AY-10),9,8:PUTSPRITE6,(AX,AY-10),9,10:Z=0
1150 M=FNP(3)*16:M1=M*15+600:SC=SC+M1:LOCATE6,7
1160 PRINTUSING"-ヤックセ゛ェ-×BONUS×####";M1:RESTORE1500:GOSUB1540:GOSUB1290:GOSUB170
0
1170 AX=0:AY=209:LOCATE6,7:PRINTSTRING$(19,"x"):RETURN
1180 '●● R=12 ウミ
1190 RY=RY+YR:RX=RX+2:IF RY<146 THEN YR=-YR:RX=RX+16
1200 IF RY>168THEN YR=-YR:RX=INT(RND(1)*120)+30
1210 IF YR=2 THEN PUTSPRITE2,(RX,RY),7,13
1220 IF YR=-2 THEN PUTSPRITE2,(RX,RY),7,12
1230 IF (RX-8<X)*(RX+8>X)*(RY-8<Y)*(RY+8>Y)THEN GOSUB1260
1240 IF Y>158 THEN Y=Y-8:GOSUB1410
1250 GOSUB1790:PUTSPRITE11,(TX+NA*4,TY+NA*4),8+NA,11:RETURN
1260 BEEP:PUTSPRITE2,(X,Y-8),15,9:E=E+150:PLAY"S0M900007A16":GOSUB1440
1270 GOSUB1830:GOSUB1690:IF E>100THEN VPOKEBASE(6)+4,1:IF E>300 THEN VPOKEBASE(6
)+2,24
1280 GOSUB1440:RETURN
1290 '●● score ●●
1300 LOCATE8,0:PRINTUSING"#####";SC:U=U+1:LOCATEU,0:PRINT"ヲ":CC=0
1310 IF U=16THEN U=13:LOCATE14,0:PRINT"大大大":C=C-1
1320 IF C=0THEN C=7
1330 IF SC>15000THEN VPOKEBASE(6)+4,&H99:CLS:LOCATE6,3:PRINT"あれは×ついに×やった×やま へ×かえれ
る":GOTO110
1340 FORJ=1TO2:FORI=15TOCSTEP-1:VPOKEBASE(6)+12,(176+M)+I
1350 VPOKEBASE(6)+15,I*16:VPOKEBASE(6)+16,96+I:VPOKEBASE(6)+17,(240-CC)+I:NEXT:N
EXT
1360 CC=128:RETURN
1370 '●● ピュ- ●●
1380 PUTSPRITE4,(X,Y),9,8:PLAY"S0M1200003C16":GOSUB1690:YY=150
1390 RESTORE1480:GOSUB1540
1400 FORY=YTOYY:SOUND0,Y+10:PUTSPRITE4,(X,Y),1,5:NEXT:SOUND8,0:IF YY<134THEN 144
0
1410 M=64:E=E-300:GOSUB1830:PUTSPRITE4,(X,Y+8),R+2,10
1420 LOCATE9,2:PRINT"から×つめたい×ふゆに":GOSUB1340:RESTORE1490:GOSUB1540
1430 GOSUB1690:Y=FNP(60)+20:X=FNP(150)+50
1440 IF R=6THEN RESTORE1530
1450 IF R=12THEN RESTORE1520
1460 IF R=7THEN RESTORE1510
1470 GOSUB1540:RETURN
1480 DATA 57,1,1,0,0,0,0,62,10,0,0,0,0,2
1490 DATA 255,150,0,0,0,0,8,54,16,0,0,10,11,9
1500 DATA 0,0,255,10,0,0,16,47,0,16,0,0,90,9
1510 DATA 0,0,24,0,0,0,27,53,16,16,0,133,1,12
1520 DATA 0,0,0,0,0,0,15,55,16,0,0,103,91,14
1530 DATA 0,0,0,0,0,0,15,16,0,0,16,50,9,12
1540 FORI=0TO13:READD:SOUNDI,D:NEXT:RETURN
1550 '●● over ●●
1560 BEEP:FORI=1TO20:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT
1570 VPOKEBASE(6)+4,1:PLAY"T255S0M100005L64CABBDEFDAA"
1580 FORI=1TO17:LOCATE0,I:PRINTUSING"    SCORE=##### HISCORE=#####    ";SC;HI
1590 LOCATE0,I-1:PRINTSTRING$(32," "):PUTSPRITE1,(120,128-I*4),15,R:NEXT
1600 FORI=150TO24STEP-2:PUTSPRITE5,(30+(I-24),I),3,11:PUTSPRITE3,(220-(I-24),I),
9,11:NEXT:VPOKEBASE(6)+15,&H11
1610 VPOKEBASE(6)+12,&HC1:VPOKEBASE(6)+16,&H61:IF HI<SCTHEN HI=SC
1620 FORI=3TO5:LOCATE9,I:PRINTSTRING$(14,"d"):NEXT
1630 IF INKEY$<>""THEN 1630
1640 LOCATE10+A,4:PRINT" GAME OVER "
1650 LOCATE10,12:PRINT"● PLAY(Y/N)?":Q$=INKEY$:FORI=1TO10
1660 IF Q$="Y"ORQ$="y"THEN 170
1670 IF Q$="N"ORQ$="n"THEN SCREEN1:WIDTH29:COLOR15,4,7:CLS:END
1680 NEXTI:A=ABS(1-A):GOTO1640
1690 FORWW=0TO1000:NEXT:RETURN
1700 LOCATE6,2:PRINTMID$("あきなつはる",(M/16)*2+1,2):LOCATE8,2:PRINTSTRING$(15,"x")
1710 GOSUB1690:BEEP:FORT=0TO30:XA(T)=FNP(180)+50:NEXT:PUTSPRITE31,(X,Y),1,3
1720 BEEP:FORK=7TOCSTEP-1:PLAY"T255V1506L64BAGFEDCL1603"
1730 VPOKEBASE(6)+12,176+M+K:VPOKEBASE(6)+15,K*16:VPOKEBASE(6)+16,96+K:VPOKEBASE
(6)+17,240+K
1740 FORT=0TO20:PUTSPRITET,(XA(T),T*6+30),FNP(7)+8,14:NEXT:NEXT
1750 FORT=0TO31:PUTSPRITET,(0,209):NEXT:RETURN
1760 BEEP:Z$="V15T180L3205":PLAY Z$,Z$,Z$:PLAY Z$+"G"
1770 FORI=8TO13STEP1.2:SOUND8,I:SOUND0,(I-5)*10+I*10
1780 SOUND1,0:NEXT:RETURN
1790 IF (TX-12<X)*(TX+12>X)*(TY-12<Y)*(TY+12>Y)THEN BEEP:GOSUB1370
1800 MX=(SGN(X-TX)*4):MY=(SGN(Y-TY)*2):TX=TX+(MX*(TX>0)*(TX<255))
1810 IF MX>0THEN MM=8 ELSEMM=0
1820 TY=TY+(MY*(TY>0)*(TY<170)):NA=ABS(1-NA):RETURN
1830 LOCATE25,0:PRINTUSING"#####";E:RETURN
```


★ハガキの住所や名前のところにフリガナをふるのは，影さんが読めないからですかあ？(北海道斜里町・古川直志13才)……【編：影さんの特技は，漢字をとばして読んでも意味を把握できることです。】

MSX用

では、花でも植えようかな

森沢　桃子



はじめに

とりあえず，キャラクターを大きくつくってみました。いかがでしょうか。

一見，よくあるゲームみたいですが，どうしてどうして，コッテます。どこに穴をあけるか，花を植えるかによって，ゲームの進行が変わってきます。頭使って！

ガーデンも6パターンあるので，先へ行くのがたのしみです。データが長いのはごかんべんを。

お話し

緑にかこまれた生活したいから，花だんつくろうって思ったの。

いたずらBOYSの，ひまにまかせたちょっかいにまけないで，いっぱい花植えなくっちゃ。

では植えますよ

女の子はカーソル・キーで歩きます。でも，あけた穴や花の上は通れません。

花植えます印の上で，スペース・キーで穴ほり。いくつでもどーぞ。球根箱の上に行って，スペース・キーで1個持てます。でもね，その間は穴あけダメ。穴に寄って，カーソルとスペース・キーで植えますよ。

全部花植えたら，のこり時間がボーナス。花だんは6個ありまっす。

いたずらBOYSは，穴はまたげないけど，花はひょいと歩きます。

つかまったり，時間0が，3回でゲーム・オーバーなの。

プログラム

キャラクターは大きくしました。配列変数に入れて，使いやすくしてあります。

ガーデン・データは，

0：あき
1：さく
2：球根の入ってる箱　1個以上
3：植えます印　10個ぐらい
4：穴
5：チューリップ
6：女の子
7：いたずらBOYS　1～5人

ビット・パターンで考えると大変だから，こーなりました。見やすいでしょうか。

ガーデン・データを増やすなら，3の倍数個にして，420行をデータの総数に変えましょう。

数の表示には，"＊"を"0"に書き変えて，USING "＊＊#・・・"を使いました。頭いいね。リストが見づらかったら，SCREEN0をやってみて。

《第1表》プログラムの説明

40～80	初期設定
100～160	女の子動かす
100	2キャラ分ずつ動くので×2
120	植えます印なら，スペースにより穴ほるか，進むのか
130	球根箱なら，持つのか進むのか
140	穴なら植えるのか
180～250	いたずらBOYS動く
190	動かないなら，時間待ちして240行へ
220	さくか穴なら進めません
240	女の子と同じ座標か。フラグを使い，ループから出さない
270	タイマー・カウント キャラ書き変えとUSINGで"0"を描く
290～300	穴ほり
320～330	球根を持つ
350～370	球根植えて花が咲く
390～430	ラウンド・クリア
410	ガーデン・データが配列変数内にあるのかな
420	データが最後までいってたらリストア，でなきゃ続きをREAD
450～480	つかまったり時間切れ
500～590	画面を描く
520	ガーデン・データを切り取る
530	データにより各処理へ
540	植えます印をかぞえる
550	キャラクタの表示
560	女の子の設定
570	いたずらBOYSを，かぞえて設定
610	文章を1文字ずつ表示
630	スプライトを消す X座標を画面外へ
650～740	タイトル
760～810	ゲーム・オーバー
830～900	データ読みこみ
890	"0"のパターン・データを"＊"へ転送
900	表示するキャラクタを設定 カーソル・コード使用
920	ガーデン・データ読みこみ
940～1010	スプライト・パターン・データ
1030～1120	キャラクタ・パターン・データ
1140	キャラクタ・カラー・データ
1160	表示するキャラクタのデータ
1180～1400	ガーデン・データ
1180～1280	No.1～3
1300～1400	No.4～6

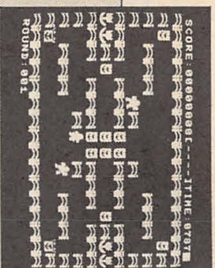
《第2表》変数表

MX	女の子のX座標
MY	〃　のY座標
MC	〃　のスプライト・コード
MF	〃　が球根持ったよフラグ
MT	〃　の数
AX( )	いたずらBOYSのX座標
AY( )	〃　のY座標
AC	〃　のコード
AR#	〃　の動く率
AT	〃　の数
FT	植えます印の数
TI	タイム
O	ミス・フラグ
RO	ラウンド
SC#	スコア
HS#	ハイスコア
HN$	ネーム
ST	キー入力
P	V・RAM上のキャラ・コード
C$	表示するキャラクタ
GD$(,)	ガーデン・データ
X	X方向へのワーク
Y	Y方向への　〃
I	ループ
J	〃
D	データ
D$	データ文字
SP$	スプライト設定データ文字
DM	乱数用ダミー

MSX

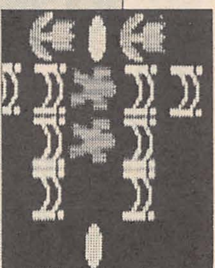
★ベーマガの送料は，裏に70円と書いてあり，定期購読のところには75円と書いてある。（大阪府東大阪市・タヌキみっけ！13才）……【編集長：どうもゴメンナサイ。正解は70円です。影：ベーマガ2択問題でした。】

《写真1》では，花でも植えようかな，のタイトル



《写真2》まずは，花を植える穴を掘ります

《写真3》つぎに，球根をとって花を植えます



《写真4》じゃまなBOYSはとりあえず，ここに！

では，花でも植えようかなのプログラム・リスト

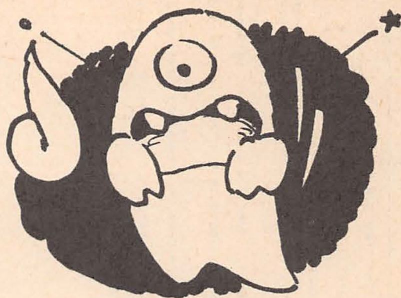
```
10 ' ♥ でははなでもうえようかな GAME ♥♥♥♥♥
20 ' ♥ ONANOKO SOFT ♥♥♥♥♥
30 ' ♥ INITIALIZE ♥♥♥♥♥
40 SCREEN 1,2,0:WIDTH 32:KEY OFF:COLOR 15,1,1:CLS:DEFINT A-Z:DM=RND(-TIME)
50 DIM AX(4),AY(4),C$(5),GD$(2,10):DEF FNP=VPEEK(6144+X+Y*32):GOSUB 830
60 HS#=2800:HN$="TOMOKO ♥"
70 GOSUB 650:SC#=0:RO=1:MT=3
80 MC=0:MF=0:AT=-1:AC=2:AR#=.5+5E-03*RO:FT=0:TI=800:O=0:GOSUB 500
90 ' ♥ GIRL MOVE ♥♥♥♥♥
100 ST=STICK(0):X=MX+((ST=7)-(ST=3))*2:Y=MY+((ST=1)-(ST=5))*2
110 ST=STRIG(0):P=FNP:IF P=32 THEN 160
120 IF P=208 THEN IF ST AND MF=0 THEN 290 ELSE 160
130 IF P=184 THEN IF ST AND MF=0 THEN 320 ELSE 160
140 IF P=192 AND ST AND MF=1 THEN 350
150 GOTO 180
160 MX=X:MY=Y:MC=1-MC:PUT SPRITE 0,(MX*8,MY*8),9,MC
170 ' ♥ BOYS MOVE ♥♥♥♥♥
180 AC=5-AC:FOR I=0 TO AT
190 IF RND(1)>AR# THEN FOR J=1 TO 50:NEXT:GOTO 240
200 IF RND(1)<.5 THEN X=AX(I)+SGN(MX-AX(I))*2:Y=AY(I):GOTO 220
210 X=AX(I):Y=AY(I)+SGN(MY-AY(I))*2
220 P=FNP:IF P=177 OR P=192 THEN 240
230 AX(I)=X:AY(I)=Y:PUT SPRITE I+1,(AX(I)*8,AY(I)*8),4,AC
240 IF MX=AX(I) AND MY=AY(I) THEN O=1
250 NEXT:ON O GOTO 450
260 ' ♥ TIME ♥♥♥♥♥
270 TI=TI-1:LOCATE 26,0:PRINT USING "**##";TI;:IF TI=0 THEN 450 ELSE 100
280 ' ♥ DIG A HOLE ♥♥♥♥♥
290 PLAY "c32e64":LOCATE X,Y:PRINT C$(4);
300 IF PLAY(0) THEN 300 ELSE 160
310 ' ♥ HAVE A BULB ♥♥♥♥
320 PLAY "d32f64":MF=1:LOCATE 16,0:PRINT "BULB";
330 IF PLAY(0) THEN 330 ELSE 160
340 ' ♥ PLANT A BULB ♥♥♥♥♥
350 PLAY "a32g32b64":SC#=SC#+100:LOCATE 7,0:PRINT USING "**######";SC#;
360 LOCATE X,Y:PRINT C$(5);:LOCATE 16,0:PRINT "----";:FT=FT-1:MF=0
370 IF PLAY(0) THEN 370 ELSE IF FT>0 THEN 180
380 ' ♥ ROUND CLEAR ♥♥♥♥♥
390 LOCATE 8,11:D$="♥ GOOD GARDEN ♥":GOSUB 610:GOSUB 630
400 PLAY "s9m50001 8o5cgeecgeefafaged4cgeecgeefagbdge4"
410 RO=RO+1:SC#=SC#+(TI¥10)*20:IF RO MOD 3<>1 THEN 430
420 IF RO MOD 6=1 THEN RESTORE 1180:GOSUB 920 ELSE GOSUB 920
430 IF PLAY(0) THEN 430 ELSE 80
440 ' ♥ MISS ♥♥♥♥♥
450 MT=MT-1:IF MT=0 THEN 760
460 LOCATE 10,11:D$="OH ! MISS !":GOSUB 610:GOSUB 630
470 PLAY "s9m50001 8o5r4eebceebceabbeec4r1":LOCATE 10,13:PRINT "CHANCE:";MT;
480 IF PLAY(0) THEN 480 ELSE 80
490  ' ♥ DRAW  ♥♥♥♥♥
500 GOSUB 630:CLS:PRINT USING " SCORE:**######[----]TIME:**##";SC#;TI;
510 LOCATE 1,23:PRINT USING "ROUND:**#";RO;
520 FOR Y=1 TO 21 STEP 2:D$=GD$((RO-1) MOD 3,Y/2):FOR X=0 TO 15
530 D=VAL(MID$(D$,X+1,1)):ON D+1 GOTO 580,550,550,540,550,550,560,570
540 FT=FT+1
550 LOCATE X*2,Y:PRINT C$(D);:GOTO 580
560 MX=X*2:MY=Y:PUT SPRITE 0,(MX*8,MY*8),9,0:GOTO 580
570 AT=AT+1:AX(AT)=X*2:AY(AT)=Y:PUT SPRITE AT+1,(AX(AT)*8,AY(AT)*8),4,2
580 NEXT:NEXT:PLAY "s9m50001 8o5cgeecgeefafaged4r8o6"
590 IF PLAY(0) THEN 590 ELSE RETURN
600 ' ♥ WRITE ♥♥♥♥♥
610 FOR I=1 TO LEN(D$):PRINT MID$(D$,I,1);:BEEP:BEEP:NEXT:RETURN
620 ' ♥ CLEAR SPRITE ♥♥♥♥♥
630 FOR I=0 TO 6:PUT SPRITE I,(-16,0):NEXT:RETURN
640 ' ♥ TITLE ♥♥♥♥♥
650 CLS:LOCATE 4,4:D$="♥ でははなでもうえようかな GAME ♥":GOSUB 610
660 FOR X=0 TO 30 STEP 2:LOCATE X,10:PRINT C$(1);:LOCATE X,18:PRINT C$(1);:NEXT
670 FOR Y=12 TO 16 STEP 2:LOCATE 0,Y:PRINT C$(1);:LOCATE 30,Y:PRINT C$(1);:NEXT
680 PUT SPRITE 0,(16,96),9,0:LOCATE 4,13:PRINT "GIRL♥";
690 PUT SPRITE 1,(32,128),4,2:LOCATE 6,17:PRINT "BOY";
700 LOCATE 12,12:PRINT C$(3);"LABEL";:LOCATE 14,14:PRINT C$(4);"HOLE";
710 LOCATE 16,16:PRINT C$(5);"FLOWR";:LOCATE 24,14:PRINT C$(2);"BOX";
720 LOCATE 2,8:PRINT  USING "HI:**######:@";HS#;HN$;
730 LOCATE 8,21:PRINT "PUSH [SPACE] KEY";
740 IF STRIG(0)=0 THEN 740 ELSE RETURN
750 ' ♥ GAME OVER ♥♥♥♥♥
760 LOCATE 11,11:D$="GAME OVER":GOSUB 610:GOSUB 630
770 PLAY "s9m50001 8o5r4g2d2fefeedg4f2b2agagdfe4"
780 IF PLAY(0) OR INKEY$<>"" THEN 780
790 CLS:IF SC#<=HS# THEN 810
800 LOCATE 2,10:INPUT "おなまえは:";HN$:HS#=SC#:HN$=LEFT$(HN$,16)
810 FOR I=1 TO 4000:NEXT:GOTO 70
820 ' ♥ READ DATA ♥♥♥♥♥
830 PRINT " でーた よんでます":RESTORE 940
840 FOR I=0 TO 3:SP$="":FOR J=1 TO 32
850 READ D$:SP$=SP$+CHR$(VAL("&h"+D$)):NEXT:SPRITE$(I)=SP$:NEXT
860 FOR I=1 TO 20:READ D$:D=VAL("&h"+D$)*8
870 FOR J=0 TO 7:READ D$:VPOKE D+J,VAL("&h"+D$):NEXT:NEXT
880 FOR I=1 TO 4:READ D$:D=VAL("&h"+D$):READ D$:VPOKE 8192+D,VAL("&h"+D$):NEXT
890 FOR I=0 TO 7:VPOKE 336+I,VPEEK(384+I):NEXT
900 FOR I=1 TO 5:READ C$(I),D$:C$(I)=C$(I)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+D$:NEXT
910 ' ♥ READ GARDEN DATA ♥♥♥♥♥
920 FOR Y=0 TO 10:FOR I=0 TO 2:READ GD$(I,Y):NEXT:NEXT:RETURN
930 ' ♥ SPRITE DATA ♥♥♥♥♥
940 DATA 03,07,07,07,07,0f,1f,3f,37,0f,1f,1f,0e,0e,1c,1c
950 DATA 80,c0,c0,c0,c0,f8,f8,f8,c0,e0,f0,f0,e0,e0,e0,e0
960 DATA 03,07,07,07,07,3f,3f,3f,07,0f,1f,1f,0e,0e,0e,0e
970 DATA 80,c0,c0,c0,c0,e0,f0,f0,d8,e0,f0,f0,e0,e0,70,70
980 DATA 03,07,07,07,77,7f,7f,7f,7f,0f,0f,1e,1c,1c,3c,3c
990 DATA 80,c0,dc,dc,dc,fc,fc,fc,e0,e0,f0,f0,70,78,78,00
1000 DATA 03,07,77,77,77,7f,7f,7f,0f,0f,1f,1e,1c,3c,3c,00
1010 DATA 80,c0,c0,dc,dc,fc,fc,fc,e0,e0,e0,f0,70,70,78,78
1020 ' ♥ CHR DATA ♥♥♥♥♥
1030 DATA b1,00,00,00,c0,c7,18,e0,c0,b2,c7,d8,e0,c0,c0,c0,00,00
1040 DATA b3,00,00,00,06,c6,30,0e,06,b4,c6,36,0e,06,06,06,00,00
1050 DATA b8,00,00,88,5c,40,3f,3a,38,b9,3c,3e,36,32,38,3c,3f,00
1060 DATA ba,00,00,22,74,04,f8,b8,38,bb,78,f8,d8,98,38,78,f8,00
1070 DATA bc,c3,e3,f3,7b,7f,3f,1f,07,bd,86,8e,9e,bc,fc,f8,f0,c0
1080 DATA c0,00,00,00,00,00,0f,3f,7f,c1,7f,3f,0f,00,00,00,00,00
1090 DATA c2,00,00,00,00,00,f0,fc,fe,c3,fe,fc,f0,00,00,00,00,00
1100 DATA c8,11,1b,1f,1f,1f,1f,1f,0f,c9,10,b0,f0,f0,f0,f0,f0,e0
1110 DATA d0,00,1e,1f,1f,1a,18,1c,1f,d1,16,12,18,1c,1f,0f,00,00
1120 DATA d2,00,f0,f0,f0,b0,30,70,f0,d3,d0,90,30,70,f0,e0,00,00
1130 ' ♥ COLOR DATA ♥♥♥♥♥
1140 DATA 17,20,18,70,19,80,1a,a0
1150 ' ♥ PRINT DATA ♥♥♥♥♥
1160 DATA ｱｳ,ｲｴ,ｱｺ,ｹｻ,ﾐﾒ,ﾑﾓ,ﾀﾂ,ﾁﾃ,ﾈﾉ,ｼｽ
1170 ' ♥ GARDEN DATA ♥♥♥♥♥
1180 DATA 1111111111111111,1111111551111111,1111111551111111
1190 DATA 1300070000000031,1370001111000031,1700301111030001
1200 DATA 1011100000011101,1011100000011101,1011000000001101
1210 DATA 1000001001000001,1015101331015101,1013011001103101
1220 DATA 1110111331110111,1011101001011101,1000010600100001
1230 DATA 5513000330003155,1200060330000021,1211030000301121
1240 DATA 1110111331110111,1011101001011101,1000010000100001
1250 DATA 1000001601000001,1015101331015101,1013011001103101
1260 DATA 1011100000011101,1011100000011101,1011000000071101
1270 DATA 1200000000007021,1300001111000731,1000301111030001
1280 DATA 1111111111111111,1111111551111111,1111111551111111
1290 ' ♥
1300 DATA 1111111551111111,1111111551111111,1111111111111111
1310 DATA 1300731111300031,1300071111700031,1370000330000031
1320 DATA 1010100000010101,1011000000001101,1013111001113101
1330 DATA 1000101111010001,1011001111001101,1000151001510001
1340 DATA 1110006000000111,1003061551003001,1110111001110111
1350 DATA 5513030110303155,1201031551301021,5510000600000155
1360 DATA 1110000000000111,1003001551003001,1110111001110111
1370 DATA 1000101111010001,1011001111001101,1000151001510001
1380 DATA 1010100000010101,1011000000001101,1013111001113101
1390 DATA 1300021111270031,1300001111000031,1200000330000721
1400 DATA 1111111551111111,1111111551111111,1111111111111111
1410 ' ♥ ごくろうさま でした ♥♥♥♥♥
```

★編集長のバカヤロー，死んじまえ！影さん，いわれたとおりにしたぞ。（静岡県清水市・Mr. FOO14才）……
【影：シーッ！世の中はホンネと建て前があるんだぞ。編：影さん，ホンネを人にいわせちゃダメです。】

MSX用

オバケくん

米山　和久



この度はマイコンBASICマガジン11月号をお買い頂きありがとうございます。必ずプレイする前に説明をお読みください。

◎準備

まず，あなたのコンピュータとTVモニターが正しく接続されているか確かめてください。接続方法の説明は，コンピュータの取扱説明書をごらんください。※このゲームをジョイスティックで遊ぶときは，あらかじめジョイスティック端子①またはⒶに接続しておいてください。

◎遊びかた

- このゲームは1人用です。
- キーボード，ジョイスティックのどちらでも遊べます。
- スペース・キー，またはショット・ボタンを押すとゲーム・スタートです。
- プレイヤーは最初3匹です。20,000点で1匹追加されます。
- 敵オバケに当たるかTIMEがなくなると1匹失います。

◎操作方法

キーボード，ジョイスティックで8方向に動きます。あなたはオバケくんを動かしてリンゴを取ってください。リンゴは2個いっぺんに取っても1個分しか得点になりません。このゲームはリンゴを全部取っただけでは面クリアはできません。では，どうすればいいかというと，敵オバケたちを2回以上ぶっつけあわさなければなりません。

そして，どうしても敵から逃げられないときは，スペース・キーまたはショット・ボタンを押すとどこかにワープできます。しかし，ワープをするとTIMEが50減るので使わないほうがいいでしょう。そしてリンゴをたくさん取り，敵オバケたちを2回以上やっつけたらラウンド・クリアです。そして次のラウンドからはTIMEが100ずつ減っていきます。もし，どうしてもラウンド・クリアできない場合はエスケープ・キーを押してください。ラウンドのはじめから再スタートできます。

◎テクニック

敵の動きかたには規則制があるので，うまく誘導してやっつけてください。あなたしだいでデモンストレーションのようなこともできます。がんばってください。

◎HIGH SCORE!!

あなたのスコアがハイスコアになると，名前を登録できます。3文字で入力してください。修正はできないので，まちがえないように入力してください。小文字，かなは使えないので，CAP Sキーだけを押しておいてください。

このプログラムはMSX規格のパーソナルコンピュータに共通してご使用頂けます。

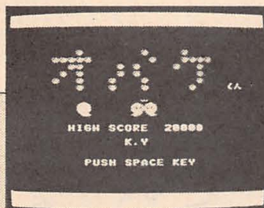
《第1表》変数表

SC	スコア
RE	自分の残り
FU	自分が増えたか
TM	基本タイム
AP	リンゴを取った数
TT	敵を倒した数
X，Y	自分の座標
M( )，N( )	敵の座標
HO( )	敵の進む方向
OB	自分の向き
T( )	敵の向き
HS	ハイスコア
RO	ラウンド
TI	タイム
DO	どっちのオバケ(敵)か
P$	PLAY文の設定
NA$	ハイスコアをだした人の名前

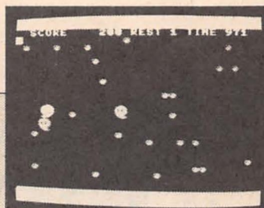
CHECKER FLAG

Dr.D：この手のゲームは，敵キャラの移動ルーチンを，どうつくるかで，おもしろ味がだいぶかわってくる。

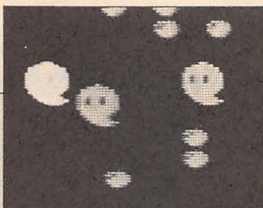
編：このプログラムでは，おばけ1と2で異なる動きをするようにつくっていますね。



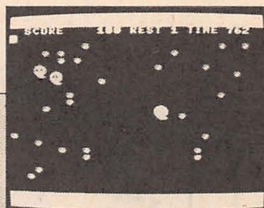
《写真1》オバケくんのタイトル画面です



《写真2》敵オバケから逃げながらリンゴをとろう



《写真3》このようになったときは，ワープ！



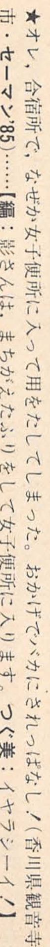
《写真4》すると，このように離れます

MSX

★父はポールポジションをやってから，交通違反で5回もつかまっている。(大阪府大阪市・PNP愛好会の中川13才)……【影：ワタシはハイ・ボルテージをやってから，対向車がくるとクラクションを押してしまう。】

オバケくんのプログラム・リスト

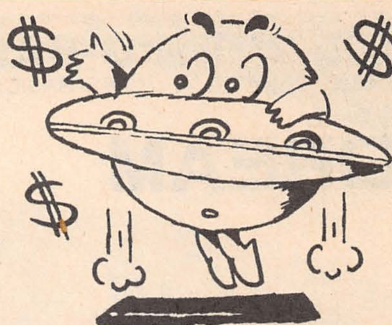
```
10 SCREEN 1,2,0,2:COLOR 15,1,7:CLS:KEY OFF:WIDTH 32:DEFINT A-Z:DIM M(2),N(2),HO(
2),T(2):P$="S10M10000L1606":NA$="K.Y":HS=2000
20 DEF FNU(X,Y)=VPEEK(6144+X+Y*32)
30 GOSUB 750
40 GOSUB 800
50 FOR I=1 TO 500:IF STRIG(0)+STRIG(1)<0 THEN 70 ELSE NEXT
60 GOTO 900
70 SC=0:RE=2:RO=1:FU=0:TM=999
80 '●●● GAME ｶﾞﾒﾝ ●●●
90 CLS:FOR I=1 TO 30:LOCATE RND(1)*31,RND(1)*21+1:PRINT"a":NEXT:AP=0:TT=0
100 X=15:Y=12:OB=1:M(1)=12:M(2)=20:N(1)=2:N(2)=2:HO(1)=1:HO(2)=1:T(1)=1:T(2)=2:T
I=TM
110 GOSUB 590:GOSUB 620:GOSUB 490
120 LOCATE 12,8:PRINTUSING"ROUND ##";RO:FOR I=1 TO 1000:NEXT
130 '●●● ｵﾊﾞｹ ｸﾝ ｱﾀﾘ ｦ ﾐﾜﾀｽ ●●●
140 FOR I=1 TO 3:PLAY P$+"EG":PUT SPRITE 3,(16*8,12*8),15,2:FOR J=1 TO 500:NEXT
150 PLAY P$+"EG":PUT SPRITE 3,(15*8,12*8),15,1:FOR J=1TO 500:NEXT:NEXT
160 FOR I=1 TO 500:NEXT:LOCATE 12,8:PRINT SPC(8)
170 '●●● ﾒｲﾝ ●●●
180 S=STICK(0)+STICK(1):IF STRIG(0)+STRIG(1)<0 THEN X=RND(1)*31:Y=RND(1)*21+1:TI
=TI-50:IF TI<0 THEN TI=0 ELSE GOSUB 440:GOSUB 490
190 X=X+((S=2)+(S=3)+(S=4))*(X<30)-((S=6)+(S=7)+(S=8))*(X>0)
200 Y=Y+((S=4)+(S=5)+(S=6))*(Y<21)-((S=1)+(S=2)+(S=8))*(Y>1)
210 IF S>1 AND S<5 THEN OB=2 ELSE IF S>5 AND S<=8 THEN OB=1
220 '●●● ﾃｷ ｵﾊﾞｹ 1 ●●●
230 N(1)=N(1)+HO(1):IF RND(1)<.5 AND M(1)>X THEN M(1)=M(1)-1:T(1)=1 ELSE IF RND(
1)<.5 AND M(1)<X THEN M(1)=M(1)+1:T(1)=2
240 IF N(1)>21 THEN HO(1)=-1 ELSE IF N(1)<2 THEN HO(1)=1
250 '●●● ﾃｷ ｵﾊﾞｹ 2 ●●●
260 M(2)=M(2)+HO(2):IF RND(1)<.5 AND N(2)>Y THEN N(2)=N(2)-1 ELSE IF RND(1)<.5 A
ND N(2)<Y THEN N(2)=N(2)+1
270 IF M(2)>30 THEN HO(2)=-1:T(2)=1 ELSE IF M(2)<1 THEN HO(2)=1:T(2)=2
280 GOSUB 440
290 '●●● ﾃｷ ｵﾊﾞｹ  1 AND 2 ﾉ ﾊﾝﾃｲ ●●●
300 IF M(1)>=M(2)-1 AND M(1)<=M(2)+1 AND N(1)>=N(2)-1 AND N(1)<=N(2)+1 THEN GOSU
B 540
310 '●●● ROUND ｸﾘｱ ﾉ ﾊﾝﾃｲ ●●●
320 IF AP>=25 AND TT>=2 THEN 640
330 '●●● ｵﾊﾞｹ ｸﾝ ﾄ ﾃｷ ｵﾊﾞｹ ﾄﾉ ﾊﾝﾃｲ ●●●
340 DO=1:GOSUB 350:DO=2:GOSUB 350:GOTO 360
350 IF X>=M(DO)-1 AND X<=M(DO)+1 AND Y>=N(DO)-1 AND Y<=N(DO)+1 THEN 510 ELSE RET
URN
360 IF FNU(X,Y)=97 THEN GOSUB 560
370 IF FNU(X+1,Y)=97 THEN GOSUB 560
380 IF FNU(X,Y+1)=97 THEN GOSUB 560
390 IF FNU(X+1,Y+1)=97 THEN GOSUB 560
400 GOSUB 490:TI=TI-1:IF TI<0 THEN 510
410 IF INKEY$=CHR$(27) THEN FOR I=1 TO 3:PUT SPRITE I,(0,209):NEXT:AP=0:TT=0:GOT
O 90
420 GOTO 180
430 '●●● SPRITE ﾋｮｳｼﾞ ●●●
440 PUT SPRITE 3,(X*8,Y*8),15,OB
450 PUT SPRITE 1,(M(1)*8,N(1)*8),6,T(1)
460 PUT SPRITE 2,(M(2)*8,N(2)*8),5,T(2)
470 RETURN
480 '●●● TIME ﾋｮｳｼﾞ ●●●
490 LOCATE 22,0:PRINTUSING"TIME ###";TI:RETURN
500 '●●● ｼﾇ ●●●
510 PLAY P$+"L32BAGFDG":FOR I=1 TO 3000:NEXT:FOR I=1 TO 3:PUT SPRITE I,(0,209):N
EXT
520 RE=RE-1:IF RE=-1 THEN 690 ELSE 100
530 '●●● ﾃｷ ｼﾇ ●●●
540 PLAY P$+"L32CDEFGB":SC=SC+100:GOSUB 590:M(1)=RND(1)*30+1:N(1)=RND(1)*22+1:M(
2)=RND(1)*30+1:N(2)=RND(1)*22+1:TT=TT+1:GOSUB 440:RETURN
550 '●●● ﾘﾝｺﾞ ﾄﾙ ●●●
560 PLAY P$+"DG":LOCATE X,Y:PRINT"  ":LOCATE X,Y+1:PRINT"  ":SC=SC+5:GOSUB 590:A
P=AP+1
570 RETURN
580 '●●● SCORE ﾋｮｳｼﾞ ●●●
590 LOCATE 2,0:PRINTUSING"SCORE ######";SC*10:IF FU=0 AND SC>=2000 THEN PLAY P$+
"L32EGEGDFA07C":FU=1:RE=REERR1:GOSUB 620
600 RETURN
610 '●●● ﾉｺﾘ ﾋｮｳｼﾞ ●●●
620 LOCATE 15,0:PRINTUSING"REST #";RE:RETURN
630 '●●● ROUND CLEAR ●●●
640 PLAY P$+"CEGBO7DF":FOR I=1 TO 500:NEXT:RO=RO+1:TI=TI-TI MOD 10
650 TI=TI-10:SC=SC+10:GOSUB 590:GOSUB 490:IF TI=0 THEN 660 ELSE 650
660 TM=TM-100:IF TM<300 THEN TM=300
670 FOR I=1 TO 1000:NEXT:FOR I=1 TO 3:PUT SPRITE I,(0,209):NEXT:GOTO 90
680 '●●● GAME OVER ●●●
690 PLAY P$+"DFDFBGECDEFG":LOCATE 11,8:PRINT"GAME OVER"
700 IF SC>=HS THEN FOR I=1 TO 5000:NEXT:HS=SC:NA$="":PLAY P$+"BBO7CD8D8C8O6AGGAB
8A4G32G32":LOCATE 10,8:PRINT"HIGH SCORE!":LOCATE 8,10:PRINT"INPUT YOUR NAME" ELS
E 730
710 FOR I=1 TO 3
720 LOCATE 13+I,12:B$=INPUT$(1):IF B$<"." OR B$>"Z" THEN 720 ELSE PRINT B$:NA$=N
A$+B$:NEXT
730 FOR I=1 TO 2000:IF STRIG(0)+STRIG(1)<0 THEN CLS:GOTO 40 ELSE NEXT:CLS:GOTO 4
0
740 '●●● ｷｬﾗｸﾀ & ｲﾛ ●●●
750 FOR I=1 TO 2:A$="":FOR J=1 TO 32:READ Q$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+Q$)):NEXT:SPRIT
E$(I)=A$:NEXT
760 FOR I=1 TO 2:READ A:FOR J=0 TO 7:READ A$:VPOKE A*8+J,VAL("&H"+A$):NEXT J,I:F
OR I=5 TO 13:READ A$:VPOKE BASE(6)+I,VAL("&H"+A$):NEXT
770 FOR I=&H180 TO &H2D7:VPOKE I,VPEEK(I) OR VPEEK(I)/2:NEXT
780 RETURN
790 '●●● ﾀｲﾄﾙ ●●●
800 LOCATE 0,23
810 PRINT"          a        a    a       "
820 PRINT"      aaaaa        a    aaaa    "
830 PRINT"        aa     a a     a  a     "
840 PRINT"       a a     a a        a     "
850 PRINT"      a   a    a    a        a  "
860 PRINT"          a    a    a     a    ｸﾝ"
870 PRINT SPC(160):PRINT SPC(7);USING"HIGH SCORE ######";HS*10:PRINT:PRINT SPC(1
4);NA$:PRINT SPC(64):PRINT SPC(9);"PUSH SPACE KEY"
880 FOR I=1 TO 3:PRINT:NEXT:RETURN
890 '●●● ﾃﾞﾓﾝ ｽﾄﾚｰｼｮﾝ ●●●
900 II=0:FOR I=1 TO 8:PLAY P$+"L32DG":PUT SPRITE 3,(125,85),15,I MOD 2+1:FOR J=1
 TO 7:GOSUB 960
910 FOR K=1 TO 20:NEXT
920 IF STRIG(0)+STRIG(1)<0 THEN 950 ELSE NEXT J,I:PLAY P$+"EG":PUT SPRITE 3,(65,
85),15,1
930 FOR I=1 TO 7:GOSUB 960:NEXT:PLAY P$+"L32CDEFGB":LOCATE 16,10:PRINT"ﾊ"
940 FOR I=1 TO 3000:IF STRIG(0)+STRIG(1)<0 THEN 950 ELSE NEXT:LOCATE 16,10:PRINT
" ":GOSUB 900:GOTO 940
950 FOR I=1 TO 3:PUT SPRITE I,(0,209):NEXT:GOTO 70
960 PUT SPRITE 1,(53+II,85),6,2:PUT SPRITE 2,(193-II,85),5,1:II=II+1:RETURN
970 '●●● SPRITE DATA ●●●
980 DATA 07,1F,7F,7F,FF,EE,EE,EE,FF,FF,7F,7F,3F,1F,0F,03
990 DATA 00,C0,F0,F0,F8,F8,F8,F8,F8,F0,E0,C0,E0,F8,E0
1000 DATA 00,03,0F,0F,1F,1F,1F,1F,1F,1F,0F,07,03,07,1F,07
1010 DATA E0,F8,FE,FE,FF,77,77,77,FF,FF,FE,FE,FC,F8,F0,C0
1020 '●●● ｷｬﾗｸﾀ DATA ●●●
1030 DATA 97,04,08,7E,DF,BF,FF,7E,3C,104,00,00,00,92,54,00,00,00
1040 '●●● ｲﾛ DATA ●●●
1050 DATA A1,F1,F1,A1,A1,A1,A1,61,F1
```


★オレ，合宿所で，なぜか女子便所に入って用をたしてしまった。おかげでバカにされっぱなし！（香川県観音寺市・セーマン'85）……【編：影さんは，まちがえたふりをして女子便所に入ります。つぐ美：イヤラシーイ！】

MZ-80K/C/1200/700/1500(SP-5030)用
（※1500で動かすには，1200用SP-5030BASICが必要です）

THE MAT（ザ マット）

野口　光男



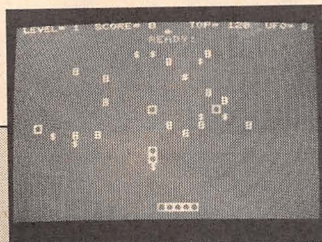
内　容

落下するUFOを[H]と[K]で左右に動かし，敵を避けながら下で動いているマットではね返り，＄と日を取っていくゲームです。画面上にもマットが浮いていますが，それでもはね返ることができます。しかし，一度使うと消えてしまいます。

400点ごとに，１面クリアで，１面消すごとに，敵の数が多くなります。８面までいくと，１面にもどります。

《第１表》変 数 表

LA	敵のでる確率
MA	UFOの数
SC	スコア
MM	面数
X1	UFOのX座標
Y1	〃　Y　〃
A	落下の数
MT	マットの初期座標
MY	マットの動く数
C1	敵の座標
C2	〃



《写真１》さあ，スタート！　＄や日をすべて取るのだぞ！



THE MATのプログラム・リスト

```
10 GOSUB1490:PRINT"▣";
15 LA=8:MA=3:SC=0:MM=1
20 X1=20:Y1=1:A=1:MT=20:VR=53248:A$=CHR$(96):TEMPO7
30 CURSOR11,0:PRINT"SCORE=";SC:CURSOR33,0:PRINT"UFO=";MA
32 CURSOR1,0:PRINT"LEVEL=";MM
35 CURSOR23,0:PRINT"TOP=";HS
50 FORI=1TO9:P=INT(RND(1)*28)+5:O=INT(RND(1)*16)+3:CURSORP,O:PRINT"$";:NEXT
60 FORJ=1TO13:L=INT(RND(1)*27)+6:K=INT(RND(1)*15)+4:CURSORL,K:PRINT"日";:NEXT
70 FORV=1TO5:M=INT(RND(1)*36)+3:N=INT(RND(1)*9)+10:CURSORM,N:PRINT"□";:NEXT
200 REM ▒▒MAT UFO▒▒
210 CURSORMT,23:PRINT"□□□□";
220 IF MT>=MYTHENMT=MT-1
230 IF MT<MYTHENMT=MT+1
240 MY=INT(RND(1)*36)+2
260 IFPEEK(VR+X1+Y1*40)=74THENA=-A:SC=SC+10:MUSIC"BOCO"
265 IFY1=24THEN1000
270 IF Y1=2THENA=1
410 CURSORX1,Y1:PRINTA$;
415 IF Y1=1THENGOSUB1210
420 Y1=Y1+A:MUSIC"E"
430 IF Y1=1THENA=A
440 CURSORX1,Y1-A:PRINT" ";
450 CURSORMT-1,23:PRINT" □□□□ ";
500 REM ▒▒KEY▒▒
510 GETB$:POKE17828,0
520 IF B$="H"THENX1=X1-1:IFX1<0THENX1=0
530 IF B$="K"THENX1=X1+1:IFX1>39THENX1=39
600 REM▒▒$$%%▒▒
610 IFPEEK(VR+X1+Y1*40)=100THENSC=SC+20
620 IFPEEK(VR+X1+Y1*40)=208THENSC=SC+40
630 IFPEEK(VR+X1+Y1*40)=109THEN1000
640 CURSOR17,0:PRINTSC;
700 REM▒▒TAKI▒▒
710 C1=INT(RND(1)*36)+3:C2=INT(RND(1)*14)+5:TE=INT(RND(1)*LA)
740 IF TE=0THENCURSORC1,C2:PRINT"X";:MUSIC"C0"
750 GOTO1100
1000 REM▒▒BAKUHA▒▒
1010 FORI=0TO9:CURSORX1,Y1:PRINTA$;
1020 CURSORX1,Y1:PRINT"@";:NEXTI
1025 TEMPO5:MUSIC"D4R1D3D0RDRD5F4E0RE4D0RD4#C1D7"
1030 MA=MA-1:IFMA<=0THEN1300
1040 PRINT"▣":GOTO20
1100 REM ▒▒LEVEL▒▒
1110 IF SC>=(400*MM)THEN1150
1130 GOTO200
1150 CURSOR14,17:PRINT"LEVEL";MM;" CLEAR":IF LA<=1THENLA=8
1155 LA=LA-1:MM=MM+1
1160 FORI=0TO50:MUSIC"A0":NEXT:PRINT"▣":GOTO20
1210 FOR I=0TO19:CURSOR18,2:PRINT"READY!":MUSIC"GOF0":NEXT
1220 CURSOR18,2:PRINT"       ":RETURN
1300 REM▒▒GAME OVER▒▒
1310 CURSOR15,12:PRINT"GAME OVER";
1320 IF SC>HSTHENHS=SC:CURSOR12,14:PRINT"YOUR HI-SCORE!!";HS
1330 CURSOR11,16:PRINT"TRY AGAIN ?[Y/N]";
1340 GETK$:IFK$="Y"THEN10
1350 IF K$="N"THENA=PEEK($E014):PRINT"▣";:CURSOR15,12:PRINT"GOOD BY";:END
1360 GOTO1340
1490 A=PEEK($E015):PRINT"▣";:POKE4466,3
1500 PRINT"               □     □   □□□   □□□□□ "
1510 PRINT"  ─┬─ │        □□   □□  □   □    □   "
1520 PRINT"   │  │        □ □ □ □  □   □    □   "
1530 PRINT"   │  ┌─┐ ┌─┐  □  □  □  □□□□□    □   "
1540 PRINT"   │  │ │ ├─   □     □  □   □    □   "
1550 PRINT"   │  │ │ └─   □     □  □   □    □   "
1560 CURSOR8,12:PRINT" $ ---- <ｵｶﾈ>    :20 POINT"
1570 CURSOR8,13:PRINT" 日 ---- <金ﾉﾍﾞｲﾀ>:40 POINT"
1580 CURSOR8,14:PRINT" □ ---- <ﾏｯﾄ>    :10 POINT"
1590 CURSOR8,15:PRINT" X ---- ﾃｷ "
1600 CURSOR11,17:PRINT" **** KEY ｿｳｻ **** "
1610 CURSOR14,19:PRINT" ◄───   ───► "
1620 CURSOR14,20:PRINT" H    *    K "
1630 CURSOR14,21:PRINT" ◄───   ───► "
1640 CURSOR11,22:PRINT" PUSH [S] KEY START";
1650 GETS$:IFS$="S"THENRETURN
1660 GOTO1650
```

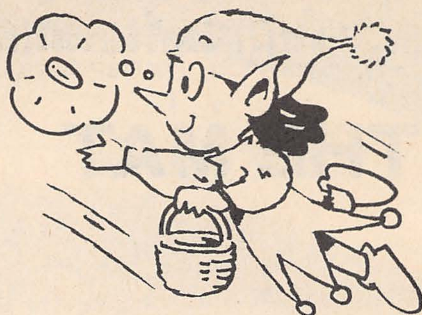

★夏休み計画表のイソギンチャクの絵を見て，「ローパーだ！」と思い，その横にスライムを描いたのは僕だけだろうか。（北海道札幌市・**アーケード・ゲームがしたい11才**）……**【影：まあ～，シャレた計画表だこと。】**

MZ-700/1500(S-BASIC)用
(※1500で動かすには，700用S-BASICが必要です)

DREAM

ドリーム

伊藤　輝彦



STORY

私は天上界に住む妖精です。今日も人間に夢を与えるため，夢の実を取りにいかなければなりません。

しかし，夢の実のある畑には，仕事のジャマをするモンスターのモンちゃんがいるのです。モンちゃんにつかまらないように実を集めてね！

PLAY

カーソル・キーでフェアリーを操作して，フルーツを取り，穴に入れるというだけのものです。フェアリーがフルーツにぶつかると，フルーツを取ったことになり，ホールにぶつかると，穴に実を入れたことになります。またフルーツは，一度に一つしか持てませんし，実を持っていないときは，穴のところは通れません。

フェアリーはモンスターの2倍のスピードで動くことができますが，モンスターは2匹ともフェアリーを追ってきます。

注意してほしいのは，スペース・キーでテレポートするのですが，押し続けると，連続してテレポートしてしまいます。

また，モンスターにつかまると，フェアリーは1人減ってしまいますが，その面で穴に入れた実の数は保存されています。

なお，各面をクリアするには，穴に実を規定数入れなければなりません。1面は5個です。このゲームは10面まであり各面の壁の配置がちがいます。

最後に

画面データは，壁のX，Y座標をデータにしただけです。

また，フェアリー5人で，10面クリアをしたなら超人でしょう。では…。

評…新機種のUFPも続々登場(編)

FM-7に対抗して
PC8801mkIISR用
音楽版
BY 混一荘より
Runしてね♡

リスト

```
10 NEW CMD
20 FOR I=1 TO 2
30 CMD PLAY "@38V15O4L3E6
   G6BEGDFCE"
40 NEXT I
50 CMD PLAY "L10FFFFFFFFE1AA
   AAAAAAG+1G+EC<AFD<BGE"
```

Dr.D：気味悪い音楽だな。ドタッ！(気持ち悪くなって寝ねる)
影：(明るく)もっと，明るいのを作ってね♡
混一荘より：(脳波が止まってしまったところへ)えっ！はいはい。

㊟これ以外のPC-1245,51及びPB-100等については自分で移植，もしくは楽器を使うなどして下さい。

by　混一荘

評…ぶっ，ぶはははは一(影)

BASIC COMIC
Part 1.
by Gちゃん

by　Gちゃん

CHECKER FLAG

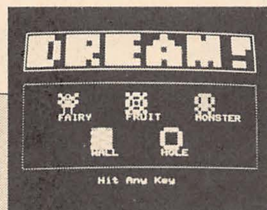
編：セミ・グラフィックを使ってキャラクターを作っていますね。

Dr.D：キャラクターが大きくなったため，画面が小さくなったのと同じことになってしまうし，キャラクターのプリントに時間がかかるため，ゲームのスピードが遅くなってしまうんだ。

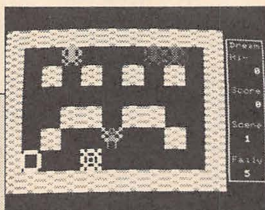
編：それではセミ・グラフィックでキャラクターを使ったゲームはおもしろくないというのですね。

Dr.D：べつにそうは言っておらん。ただ，それだけうまく使わないとおもしろいゲームは作れないんだ。つまり，セミ・グラフィックのキャラを生かすも死なすもゲームしだいというわけだ。

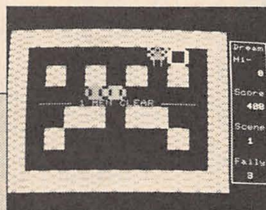
編：わかったかな？



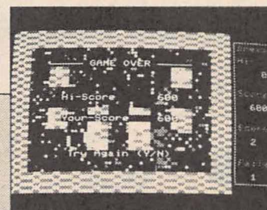
《写真1》タイトル画面。キャラクターの説明です



《写真2》モンスターに気をつけて，フルーツを取れ



《写真3》規定数穴に実を入れると，面クリアになる



《写真4》ウワーッ！　ゲーム・オーバーだってさ！

★もくじが見つからないよー。そうだ！もくじを見よう……。(群馬県太田市・ハゲ16才)……【影：もくじのためのもくじが必要か？編：月刊「マイコンBASICマガジンもくじ」なんて本だしたら売れるかな？】

```
10 REM ----- DREAM ----- BY TERUHIKO
20 REM ----- ショキセッテイ ----- FOR MZ-721
30 TEMPO5:DIM KG(30,21),GD(10),MX(83),MY(83),KS(10),X1(1),X2(1),Y1(1),Y2(1)
40 FORI=1TO10:READGD(I):NEXT:FORI=1TO83:READMX(I),MY(I):NEXT
50 FORI=1TO10:READKS(I):NEXT:GOSUB710
60 SC=0:ME=1:FA=5:Z=1
70 KF=KS(ME)
80 X=15:Y=15:G=0:X1(0)=3:X1(1)=27:Y1(0)=3:Y1(1)=3:FD=0:HD=0:S1=0
90 GOSUB650:FORI=3TO18STEP3:FORJ=3TO27STEP3:KG(J,I)=0:NEXT:NEXT
100 COLOR,,2,7:FORI=0TO30STEP3:CURSORI,0:PRINTWA$:KG(I,0)=1:CURSORI,21:KG(I,21)=
1:PRINTWA$:NEXT
110 FORI=3TO18:CURSOR0,I:PRINTWA$:KG(0,I)=1:CURSOR30,I:PRINTWA$:KG(30,I)=1:NEXT
120 FORI=ZTOGD(ME)+Z-1:CURSORMX(I),MY(I):PRINTWA$:KG(MX(I),MY(I))=1:NEXT
130 KG(3,3)=4:KG(27,3)=4:KG(X,Y)=5
140 MUSIC"EEGABRC-C-C-D-E-BCED-C"
150 COLOR,,5,0:CURSOR35,16:PRINTME:CURSOR35,21:PRINTFA
160 COLOR,,5,0:CURSOR34,6:PRINTUSING"#####";HS:CURSOR34,11:PRINTUSING"#####";SC
170 IF FD=0 GOSUB 480
180 IF HD=0 GOSUB 490
190 REM ----- KEY -----
200 POKE$3444,0:GETK$:XX=X:YY=Y
210 X=X-3*(X>=6)*(K$="[illegible]")+3*(X<=24)*(K$="[illegible]")
220 Y=Y-3*(Y>=6)*(K$="[illegible]")+3*(Y<=15)*(K$="[illegible]")
230 IF K$=" " THEN USR(62):GOTO510
240 TT=KG(X,Y):ONTT+1GOTO250,400,410,430,460
250 CURSORXX,YY:PRINTCL$:KG(XX,YY)=0:COLOR,,4,:CURSORX,Y:PRINTFA$:KG(X,Y)=5
260 IF S1=1 THEN S1=0:RETURN
270 REM ----- モンスタ -----
280 FORI=0TO1:X2(I)=X1(I):Y2(I)=Y1(I):AZ=RND(1):IFAZ>.75THEN320
290 MZ=3*(SGN(X-X1(I))):PC=3*(SGN(Y-Y1(I)))
300 ON KG(X1(I)+MZ,Y1(I))+1 GOTO370,310,310,310,310,570
310 ON KG(X1(I),Y1(I)+PC)+1 GOTO380,320,320,320,320,570
320 CURSORX2(I),Y2(I):PRINTCL$:KG(X2(I),Y2(I))=0
330 COLOR,,I+1,:CURSORX1(I),Y1(I):PRINTMO$:KG(X1(I),Y1(I))=4
340 IF I=1 THEN S1=1:GOSUB 200
350 NEXT:GOTO160
360 REM ----- ハンテイ ショリ -----
370 X1(I)=X1(I)+MZ:GOTO320
380 Y1(I)=Y1(I)+PC:GOTO320
390 REM ----- ハンテイ ショリ -----
400 X=XX:Y=YY:GOTO250
410 IF G=1 THEN 400
420 SC=SC+40:FD=0:G=1:USR(62):GOTO250
430 IF G=0 THEN 400
440 SC=SC+60:HD=0:G=0:KF=KF-1:USR(62):IFKF=0THEN610
450 GOTO 250
460 GOTO 570
470 REM ----- ショウケ゛ン -----
480 GOSUB530:KG(C,D)=2:COLOR,,5,:CURSORC,D:PRINTFR$:FD=1:RETURN
490 GOSUB530:KG(C,D)=3:COLOR,,7,:CURSORC,D:PRINTHO$:HD=1:RETURN
500 GOSUB530:KG(C,D)=3:COLOR,,7,:CURSORC,D:PRINTHO$:HD=1:RETURN
510 GOSUB530:X=C:Y=D:GOTO250
520 REM ----- ショウケ゛ン ノ セッテイ -----
530 A=INT(RND(1)*9)+1:B=INT(RND(1)*6)+1:C=A*3:D=B*3
540 IF KG(C,D)<>0 THEN 530
550 RETURN
560 REM ----- ツカマッタ -----
570 FORI=1TO3:CURSORX,Y:PRINTCL$:MUSIC"-C":CURSORX,Y:PRINTFA$:FORJ=1TO50:NEXT:NE
XT:FA=FA-1:MUSIC"-CR-C-D-E"
580 IF FA=0 GOTO 960
590 GOTO 80
600 REM ----- メン クリア -----
610 CURSOR5,11:PRINT"-----";ME;" MEN CLEAR -----"
620 MUSIC"AADEFEDCEEDCEED":CURSOR5,11:PRINTSPC(25)
630 IF ME=10 THEN 1000
640 Z=Z+GD(ME):ME=ME+1:GOTO70
650 REM ----- ワク ヲ カク -----
660 COLOR,,0:CLS:COLOR,,6,:FORI=34TO38:CURSORI,1:PRINT"-":CURSORI,22:PRINT"-":N
EXT
670 FORI=2TO21:CURSOR33,I:PRINT"|";TAB(39);"|":NEXT
680 CURSOR33,1:PRINT"┌":CURSOR39,1:PRINT"┐":CURSOR33,22:PRINT"└":CURSOR39,22:PRI
NT"┘"
690 COLOR,,4,:CURSOR34,2:PRINT"DREAM":CURSOR34,4:PRINT"HI-":CURSOR34,9:PRINT"SCO
RE"
700 CURSOR34,14:PRINT"SCENE":CURSOR34,19:PRINT"FAILY":RETURN
710 REM ----- CHARACTER -----
720 FA$="[illegible]":FR$="[illegible]"
730 MO$="[illegible]":WA$="[illegible]"
740 HO$="[illegible]":CL$="[illegible]"
750 REM ----- タイトル -----
760 COLOR,,5,0:CLS:FORI=2TO18STEP8
770 CURSOR3,I:PRINT"[illegible]"
780 CURSOR3,I+1:PRINT"[illegible]"
790 CURSOR3,I+2:PRINT"[illegible]"
800 CURSOR3,I+3:PRINT"[illegible]"
810 CURSOR3,I+4:PRINT"[illegible]":FORJ=1TO300:NEXT:NEXT
820 FORI=1TO800:NEXT:FORI=9TO23:CURSOR0,I:PRINTSPC(38):NEXT:COLOR,,6,
830 FORI=3TO36:CURSORI,1:PRINT"-":CURSORI,7:PRINT"-":NEXT:CURSOR2,1:PRINT"┌"
840 CURSOR37,1:PRINT"┐":CURSOR2,7:PRINT"└":CURSOR37,7:PRINT"┘":FORI=2TO6
850 CURSOR2,I:PRINT"|":CURSOR37,I:PRINT"|":NEXT:COLOR,,5,:CURSOR8,11:PRINTFA$
860 CURSOR18,11:PRINTFR$:COLOR,,1,:CURSOR28,11:PRINTMO$:COLOR,,7,:CURSOR23,16
870 PRINTHO$:COLOR,,2,7:CURSOR13,16:PRINTWA$:COLOR,,7,0:CURSOR8,14
880 PRINT"FAIRY";TAB(18);"FRUIT";TAB(28);"MONSTER":CURSOR13,19
890 PRINT"WALL";TAB(23);"HOLE":CURSOR14,23:PRINT"HIT ANY KEY"
900 COLOR,,2,:FORI=3TO36:CURSORI,9:PRINT"-":CURSORI,21:PRINT"-":NEXT
910 FORI=10TO20:CURSOR2,I:PRINT"|":CURSOR37,I:PRINT"|":NEXT:CURSOR2,9
920 PRINT"┌":CURSOR37,9:PRINT"┐":CURSOR2,21:PRINT"└":CURSOR37,21:PRINT"┘"
930 GETA$:IFA$=""THEN930
940 FORI=1TO23:CURSOR0,I:PRINTSPC(38):FORJ=1TO100:NEXT:NEXT:RETURN
950 REM ----- GAME OVER 1 -----
960 FORI=1TO300:C=INT(RND(1)*7)+1:X=INT(RND(1)*54)+6
970 Y=INT(RND(1)*36)+6:SETX,Y,C:NEXT:COLOR,,7,0:CURSOR6,5
980 PRINT"----- GAME OVER -----":MUSIC"-CCDE-FECDREEDEACDEFGFEDC":GOTO1050
990 REM ----- GAME OVER 2 -----
1000 COLOR,,7,0:CURSOR6,5:PRINT"----- HAPPY END -----":MUSIC"+C1R+C+EDFEEFEDFEE+
F+D+C"
1010 FORI=0TO30STEP3:C=INT(RND(1)*7)+1:D=INT(RND(1)*7)+1:COLOR,,C,:CURSORI,0
1020 PRINTFR$:COLOR,,D,:CURSORI,21:PRINTFR$:NEXT:FORI=3TO18STEP3
1030 C=INT(RND(1)*7)+1:D=INT(RND(1)*7)+1:COLOR,,C,:CURSOR0,I:PRINTFR$
1040 COLOR,,D,:CURSOR30,I:PRINTFR$:NEXT:COLOR,,7,
1050 IFSC>HSTHENHS=SC:CURSOR8,10:PRINTUSING"HI-SCORE     #####";HS:CURSOR8,13:PRI
NTUSING"YOUR-SCORE  #####";SC
1060 CURSOR9,18:PRINT"TRY AGAIN (Y/N)":POKE$3444,255:GETA$:IFA$="Y"THEN60
1070 IFA$="N"THENCOLOR,,7,1:CLS:END
1080 GOTO1060
1090 REM ----- ガメン データ -----
1100 DATA 10,8,10,10,6,9,8,8,8,6
1110 DATA 6,6,12,6,18,6,24,6,9,12,12,12,18,12,21,12,6,15,24,15
1120 DATA 6,6,24,6,6,12,12,12,18,12,24,12,12,15,18,15
1130 DATA 12,3,18,3,9,6,21,6,6,12,12,12,18,12,24,12,9,15,21,15
1140 DATA 6,9,12,9,18,9,24,9,6,12,12,12,18,12,24,12,9,15,21,15
1150 DATA 6,6,24,6,9,9,21,9,12,15,18,15
1160 DATA 6,6,15,6,24,6,6,12,12,12,18,12,24,12,9,15,21,15
1170 DATA 15,3,6,6,24,6,15,9,15,12,6,15,24,15,15,18
1180 DATA 6,6,12,6,18,6,24,6,6,15,12,15,18,15,24,15
1190 DATA 6,3,24,3,9,6,21,6,9,15,21,15,6,18,24,18
1200 DATA 9,6,21,6,15,9,15,12,9,15,21,15
1210 REM ----- キテイスウ -----
1220 DATA 5,6,7,7,7,8,8,8,9,10
```

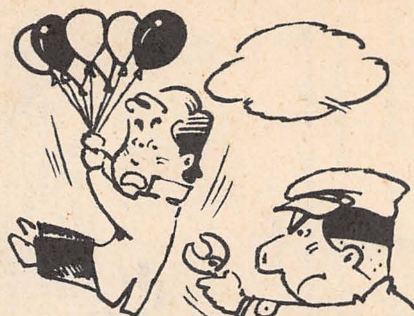

★高知県には，Dr. Dみたいな駅がある。その名も「半家」。（北海道札幌市・**イナズマレックラリアット13才**）…

【**編**：北海道の子がなんで高知県知ってるの？**影**：ワタシがつぐ美ちゃんのことを知りつくしてるのと同じさ。】

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用
（※1500で動かすには700用Hu-BASICが必要です）

ルンルン・ルパン

川野　進治



★内　容

宝石店に入ったルパンは，多量のルビーを盗んだ。それを風船に付けて，ヘリコプターまで運ぶ計画なのだが，それを聞きつけた銭がたのおっちゃんが……。

★遊びかた

カーソル・キーで銭がたを左右に動かして，スペース・キーでピストルを撃ちます。風船に当たると，ルビーが落ちてきます。左手でルビーを取ります。

ピストルの弾は，７発で，なくなるまでにルビーを５個取らないと，つぎへいけません。それから，ピストルの弾が，ルビーに当たっても，GAME OVERです。

★最後に

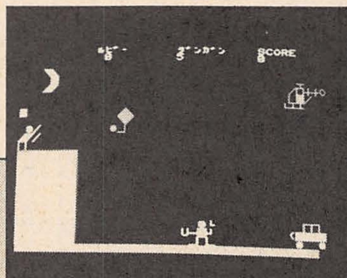
弾がなくなっても，終わらないぞ，という人は，もう一度スペース・キーを押してください。

CHECKER FLAG

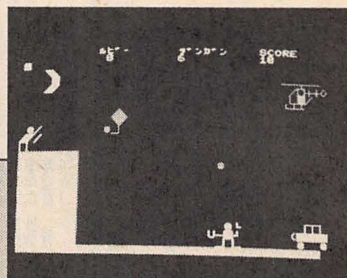
編：このゲームの場合，弾の命中等の判定にはCHARACTER$を使って，弾の行くところに何のキャラクターがあるか調べているわけですね。

Dr.D：それでもよいが，関数を使っている分遅くならんかな？　座標で判定するほうが速いぞ。変数の使いかたにもうひと工夫ほしいな。





《写真１》ルビーをつけた風船が…。ピストルでねらい撃て！



《写真２》落ちてくるルビーをしっかり受けとめるのだぞ

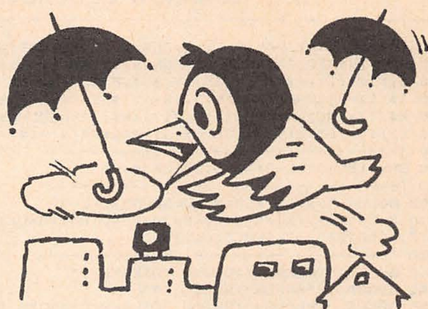
ルンルン・ルパンのプログラム・リスト

```
10 SC=0:MA=0
20 COLOR7,0:CLS:XA=20:E=0:BU=7:F=0:BO=0:MA=MA+1:H=0:K$="A"
30 LOCATE0,10:PRINT" ●/▮◀◀◀◢/▮◀◀◀ |"
40 FOR Y1=0 TO 10:COLOR1,5
50 LOCATE0,Y1+13:PRINT"┬┬┬┬┬┬┬┬";
60 NEXT Y1:COLOR3,0
70 LOCATE34,21:PRINT"  ┌┬┐ ▮◀◀◀◀◀(▇▇▇▮◀◀◀◀● ●":COLOR6
80 LOCATE3,3:PRINT"◥▮◀▮◀◀◢"
90 LOCATE0,24:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";:COLOR7
100 X=3:Y=9:C=0
110 FOR A=0 TO 6  STEP .2
120 IF E=1 THEN E=0:A=6:LOCATEX,Y-B:PRINT"   ▮◀◀◀   ▮◀◀◀◀   ▮◀◀◀   ":GOTO 210
130 IF C=3 THEN C=0
140 C=C+1:ON C GOTO150,160,170
150 D$="──────┬──────▮◀◀◀◀◀◀":GOTO180
160 D$="   ───┬───   ▮◀◀◀◀◀◀":GOTO180
170 D$="      ┬      ▮◀◀◀◀◀◀"
180 B=INT(A)
190 X=X+1
200 COLOR2:LOCATEX,Y-B:PRINT" ◢▮◀◀◀ ▼▮◀◀◀◀ ●_▮◀◀◀   ":COLOR7
210 COLOR4:LOCATE31,4:PRINTD$;"/□┼┼O▮◀◀◀◀◀_▇/▮◀◀◀◀└┴┘":COLOR7
220 K$=INKEY$(0)
230 IF(K$="◀")AND(XA>8)THENXA=XA-1
240 IF(K$="▶")AND(XA<28)THENXA=XA+1
250 IF F=1 THEN YB=YB+1ELSEGOTO 300
260 S1$=CHARACTER$(XC,YB)
270 IF S1$="U" THENSC=SC+50:F=0:PLAY3,"B0":BO=BO+1
280 IF S1$="▒" THEN F=0:PLAY3,"C0"
290 COLOR2:LOCATEXC,YB:PRINT"●◀▮ ";:COLOR7
300 LOCATE10,0:PRINT"ﾙﾋﾞ-▮◀◀◀◀";BO
310 IF(K$=" ")AND(D=0)THEND=1:YA=20:XB=XA+4:BU=BU-1
320 IF BU=-1THENIF BO>=5 THEN GOTO 450 ELSE PLAY5,"_D2_C5":GOTO 480
330 LOCATE20,0:PRINT"ﾀﾞﾝｶﾞﾝ▮◀◀◀◀◀◀◀";BU
340 IFD=1THENGOTO350ELSEGOTO410
350 IF(D=1)AND(YA>5)THENYA=YA-1ELSED=0:H=1
360 S$=CHARACTER$(XB,YA)
370 IF S$="●" THEN PLAY7,"‾B0‾A7":GOTO 480
380 IF(S$="◢")+(S$="◣")+(S$="◥")+(S$="◤")THENE=1:SC=SC+10:PLAY7,"G5C5":F=1:XC=X:
YB=Y-B
390 LOCATEXB,YA:PRINT".▮◀ ";
400 IF H=1 THEN LOCATEXB,YA:PRINT" ";:H=0
410 LOCATE30,0:PRINT"SCORE▮◀◀◀◀◀◀";SC
420 LOCATEXA,21:PRINT"   ●└ ▮◀◀◀◀◀◀ U─▇┘ ▮◀◀◀◀◀◀  ┘└ ";
430 NEXT A
440 GOTO 100
450 LOCATE5,6:PRINTMA;"ﾒﾝ ｸﾘｱ-";BO*MA*10;"ﾃﾝｦ ｱｹﾞﾖｳ"
460 LOCATE10,8:INPUT"START (S)";SA$
470 IF SA$="S" THEN GOTO 20 ELSE GOTO 460
480 LOCATE5,5:PRINT"┌─┐┌─┬┬┐┌─┐"
490 LOCATE5,6:PRINT"| ┬├─┤|||├─"
500 LOCATE5,7:PRINT"└─┘┴ ┴└└└└─┘"
510 LOCATE12,8:PRINT"┌─┐ ┌┌─┐┌─┐"
520 LOCATE12,9:PRINT"| |||├─ ├┬┘"
530 LOCATE12,10:PRINT"└─┘ V └─┴└─"
540 END
```


★本屋で本を買うのは普通の子。立ち読みするのは悪い子。すわり読みするのは良い子。さて，さか立ち読みするのは何の子でしょう？（東京都品川区・田村宣永13才）……【影：アクロバッ子(ト)？つ，つらい～。】

MZ-1500用
SPARROW DELUXE
（スパロー デラックス）

へのへのへ太郎



▶よろしく作成小説

あれから1年，SPARROWが，DELUXEになって帰ってきました。たぶんこれが，自分の16才最後のそして最高の作になると思います。ぜひ，遊んでください。

▶STORY！

SPARROWが五反田へやってきました。すると，つぐ美ちゃんが，雨ガッパを着てカサを持ち，電波新聞社からでてきました。

そのときです！ **ブワッ**と強風が吹いて，カサをとばしてしまったんです！女の子にやさしいSPARROWが，これをほっとくわけがありません！

そういうわけです。

▶How to play

カーソル・キーの⬅➡で左右，スペース・キーを押すと上，はなすと下に動きます。カサをみんな集めると1面クリアです。大粒の雨，OIKAKE 2に当たるか，TIMEがなくなると，1羽失ないます。そして，すべて失なうと，The End. となります。

下のビルの窓が開くと，中から文字がでてくるときがあります。その文字を〝エクストラ〟の順番に取ると，ボーナス点＋1羽となります。順番をまちがえると，またはじめからになります。

エクストラを完成させたり，4面をクリアすると，少しむずかしくなります。

▶Cooking Program

PCGというのは便利なもので，たくさん描いても，一つだけ描きかえればみんな一瞬にして変えられるので，カサの回転（のつもり）や，雨のチカチカに利用しています。

それと，やっとのことでMZ－1500のGET文をオート・リピート化することに成功しました！ それは，〝POKE 23666，0″です。これを解除するのはPOKE 23666，255″です。にいさんむむむ！ です。

《第1表》プログラムの説明

10～ 50	プログラム開始の初期設定
70～ 80	PLAY開始の初期設定
90～ 110	各面スタートの開始の初期設定
120～ 150	メイン・ループ
160～ 240	SPARROWのサブ・ルーチン
250～ 300	OIKAKE 2のサブ・ルーチン
310～ 340	カサを取ったときのサブ・ルーチン
350～ 410	エクストラを取ったときのサブ・ルーチン
420～ 510	カサ，雨のチラチラ，窓の開閉のサブ・ルーチン
520～ 590	エクストラをそろえたときのサブ・ルーチン
600～ 660	面をクリアしたときの処理
670～ 790	やられたときの処理
800～ 880	GAME OVERの処理
890～1180	初期画面の表示
1190～1410	タイトルの表示
1410～	諸データ

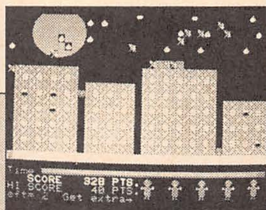
《第2表》GAMEの得点配分

カサ	ROUND×10点
エクストラ	それぞれ1～30点のランダム すべてそろえると1,000点，ただし，順番どおりでないものを取ると，－50点
面クリア	TIMEが得点となる

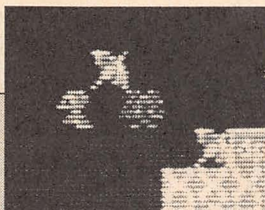
※面数が画面左下のニコちゃんマークで表わされます。



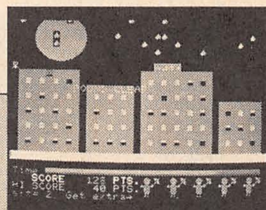
《写真1》タイトル画面。DELUXEで再び登場



《写真2》デンパビルを背景にSPARROWの活躍だ



《写真3》逃げろや逃げろ！カサの回転にも注目してね



《写真4》面クリアすると，画面の色が変わるぞ！

MZ-700/1500

★編さん，ウルトラの父と母は，子どもの頃なんて呼ばれていたんですか？（東京都杉並区・あきちゃん12才）…
【編：するどい質問だぞ。これは，影さんにおまかせ！影：姓がウルトラので，名が父とか母っていうんだ。】

SPARROW DELUXEのプログラム・リスト

```
10 INIT"CRT:G":PAL:PRTY 2:CLS 3:MUSICINIT:HI=0:V=$D000:CONSOLE:POKE 23666,0
20 FOR I=1 TO 24:READ A$:FONT$(3,I)=HEXCHR$(A$):NEXT I
30 DIM T$(2),K$(2),X(65),Y(65),F(65),EX(5)
40 T$(1)=ASCCHR$(FONT$(3,18)):T$(2)=ASCCHR$(FONT$(3,19))
50 K$(1)=ASCCHR$(FONT$(3,21)):K$(2)=ASCCHR$(FONT$(3,22))
60 EX(1)=165:EX(2)=136:EX(3)=146:EX(4)=147:EX(5)=143:E$="ｴｸｽﾄﾗ"
70 '-----------------------------------
80 GM=0:SC=0:LE=2:AB=0:GOSUB"ﾀｲﾄﾙ"
90 '-----------------------------------
100 GOSUB "ｼｮｷ ｶﾞﾒﾝ":HL=0:GM=GM+1:L=22
110 X=34:Y=17:X1=0:Y1=0:P=24:PS=0:N=1:S=0:T=309:EX=1:EL=22:CURSOR 22,24:PRINTSPC
(17);:BOX[4] 48,168,310,173,3
120 '-----------------------------------
130 GOSUB "SPARROW":GOSUB "OIKAKE 2"
140 GOSUB "SPARROW":GOSUB "ｷﾗ ｷﾗ"
150 GOSUB "SPARROW":GOSUB "OIKAKE 2":GOTO 130
160 LABEL "SPARROW":'-------------------
170 IF P>100 THEN P=9
180 GET KY$:FPRINT[X,Y] P
190 X=X-(KY$="■" AND X<39)+(KY$="■" AND X>0)
200 IF AB=0 THEN Y=Y-(KY$=""  AND Y<18)+(KY$=" " AND Y>0) ELSE Y=Y-(KY$<>" "AND
Y<18)+(KY$=" " AND Y>0)
210 P=PEEK(V+X+Y*40):FPRINT [X,Y](-(KY$="■")+(KY$="■"))*2+3+N
220 N=N+1:IF N=2 THEN N=0
230 READ M$:IF M$="00" THEN RESTORE 1690:GOTO 240 ELSE MUSIC STOP:MUSIC"T7SOM1V1
504V15"+M$;"O2SOM1T7"+M$;"OOSOM1T7#D1"
240 ON -(P=19)-((P=21)*2)-((P>24)*3) GOTO "END","ﾄｯﾀ","ｴｸｽﾄﾗ":RETURN
250 LABEL "OIKAKE 2":'-----------------
260 IF PS>24THEN PS=9
270 FPRINT[X1,Y1] PS:X1=X1+SGN(X-X1):Y1=Y1+SGN(Y-Y1)
280 PS=PEEK(V+X1+Y1*40):IF X1=X AND Y1=Y THEN "END"
290 FPRINT[X1,Y1] 10-(SGN(Y-Y1)=1)
300 CURSOR10,22:PRINT[5]USING"#####";SC;:CURSOR 5,24:PRINT[2]USING"##";LE;:RETUR
N
310 LABEL"ﾄｯﾀ":'----------------------
320 SC=SC+GM*10:HL=HL+1:MUSIC STOP:SOUND 71,1
330 IF HL=2 OR HL=4 OR HL=6 OR HL=8 OR HL=10 THEN FPRINT[L,22] 21:L=L+4
340 P=0:CURSORX,Y:PRINT" ";:IF HL=10 THEN "CLEAR" ELSE RETURN
350 LABEL"ｴｸｽﾄﾗ":'--------------------
360 CURSORX,Y:PRINT[0]"I":IF P<>EX(EX) THEN 390
370 CURSOR EL,24:PRINT[3,7] MID$(E$,EX,1);:EX=EX+1:SC=SC+INT(RND(1)*30):EL=EL+4:
SOUND 65,2
380 IF EX=6 THEN "EXTRA" ELSE RETURN
390 FOR I=38 TO 22 STEP -4:SOUND 50-I,1
400 CURSOR I,24:PRINT" ";:NEXT I
410 SC=SC-50:EL=22:EX=1:RETURN
420 LABEL "ｷﾗ ｷﾗ":'--------------------
430 S=S+1:IF S=3 THEN S=1
440 FONT$(3,19)=HEXCHR$(T$(S)):FONT$(3,21)=HEXCHR$(K$(S))
450 BOX[1] T-GM,169,T,172,1:T=T-GM
460 IF T<=49 THEN CURSOR 14,0:PRINT[2]"TIME OVER":GOTO "END"
470 ZX=INT(RND(1)*65+1):F(ZX)=F(ZX)+1:IF F(ZX)=3 THEN F(ZX)=0
480 IF F(ZX)=0 THEN FPRINT[X(ZX),Y(ZX)] 7:CURSOR X(ZX),Y(ZX):PRINT[0]"G";
490 IF F(ZX)=1 THEN FPRINT[X(ZX),Y(ZX)] 8:CURSOR X(ZX),Y(ZX):PRINT[0]"H";
500 IF F(ZX)=2 THEN FPRINT[X(ZX),Y(ZX)] 9:SD=INT(RND(1)*10)+1:CURSOR X(ZX),Y(ZX)
:IF SD>5 THEN PRINT[0]"I";:ELSE PRINTCHR$(6);MID$(E$,SD,1);
510 RETURN
520 LABEL"EXTRA":'---------------------
530 CURSOR 8,0:PRINT[4]"EXTRA BONUS 1000 PTS."
540 FOR I=0 TO 1000 STEP 10:SC=SC+10:SOUND 68,1
550 CURSOR20, 0:PRINT[3]USING"####";1000-I;
560 CURSOR10,22:PRINT[2]USING"#####";SC;:NEXT I:PAL 1,0,3,2,5,4,7,6
570 EX=1:EL=22:CURSOR 22,24:PRINTSPC(17);
580 FOR I=0 TO 1:MUSIC"O5T7SOM3F2EDACFGBADFADFARRCRCRCCC";"O3T7C2EDACFGBADFADFAR
RARARAAA":NEXT I:MUSIC WAIT
590 AB=1:LE=LE+1:PAL:PRINT"■";SPC(38);:RETURN
600 LABEL"CLEAR":'---------------------
610 CONSOLEO,19,0,40:PRINT"■":PRTY :CURSOR 10,10:PRINT[4]"ROUND CLEAR";
620 FOR I=T TO 49 STEP -1:SOUND 50,1
630 LINE[1] I,169,I,172:SC=SC+1
640 CURSOR 10,22:PRINT[2]USING"#####";SC;:NEXT I
650 IF GM=4 THEN AB=1
660 PRTY 2:CONSOLE:CLS 3:GOTO 100
670 LABEL"END":'-----------------------
680 P1=PEEK(V+X+Y*40):FPRINT[X,Y] 20
690 FORI=1TO4:FORJ=80TO65STEP-4
700 SOUNDJ,2:NEXTJ:FORJ=70TO55STEP-4:SOUNDJ,1:NEXT J,I
710 FORI=Y+1TO18:FPRINT[X,I] 23
720 SOUND 78-I,1:WAIT 40:P=PEEK(V+X+I*40):IF P>24 THEN P=9
730 FPRINT[X,I] P:NEXT I
740 IF P1>24 THEN P1=9
750 IF PS>24 THEN PS=9
760 FPRINT[X,Y] P1 [X1,Y1] PS:PRINT"■";SPC(36);:PS=0
770 FORI=0TO39:FPRINT[I,19] 0:NEXTI
780 LE=LE-1:IF LE=-1 THEN "GAME OVER"
790 CURSOR 5,24:PRINT[2]USING"##";LE;:GOTO 110
800 LABEL"GAME OVER":'-----------------
810 MUSIC"T6O3SOM2OA3A5F3GA5R3AA+DFGA5R3A#B5A3F#B5A3FE6A3A5R3EE5F3GA6F3F5G3A#B5+
D#BA3#BG5F3AE7D5+D#BA3#BG5F3GE7D5"
820 GA$="GAME OVER"+SPC(31):CONSOLEO,19,0,40:PRINT"■":PRTY:CONSOLE
830 FOR I=1 TO 93:CURSOR 0,10:PRINT[INT(RND(1)*6)+1] GA$;.WAIT 20
840 GA$=RIGHT$(GA$,1)+LEFT$(GA$,39):NEXT I
850 CURSOR 20,14:PRINT[2]"TRY AGAIN (Y/N)?"
```



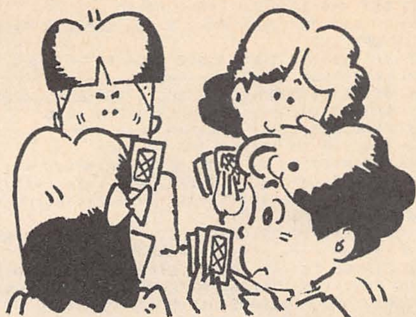
★ベーマガ編集部には，チリガミがたくさんあります。どうしてでしょう？影さん，わかる？(東京都新宿区・TVくん12才)……【影：没テープをチリガミ交換にだすなんてんじゃないよな。おもしろい答期待してるぜ。】

```
860 GET KY$:IF SC>HI THEN HI=SC
870 IF KY$="N" THEN POKE 23666,255:CLS 3:PRINT"TODAYS HIGH SCORE ";HI;" PTS":MUS
IC STOP: END
880 IF KY$="Y" THEN MUSIC STOP:PRTY 2:CLS 3:GOTO 80 ELSE 860
890 LABEL"ｼｮｷ ｶﾞﾒﾝ":'------ﾋﾞﾙ----------
900 NOISE"V5T5S2M105C8CCCCC";"V5T5S2M106E8EEEEE"
910 BOX[5]0,0,319,160:K=0:RESTORE 1680
920 READ A,B,C:IF  A+B+C=0 THEN 970
930 FOR I=B TO 18:FOR J=A TO A+C
940 FPRINT[J,I] 24 :CURSORJ,I:PRINT[0]"X";
950 IF INT((J+1)/2)=(J+1)/2 AND INT((I+1)/2)=(I+1)/2 THEN FPRINT[J,I] 7:CURSOR J
,I:PRINT[0,0]"G";:X(K)=J:Y(K)=I:F(K)=0:K=K+1
960 NEXT J,I:GOTO 920
970 FOR I=0 TO 39:CURSOR I,19:PRINT[5,7]"▒";:NEXT I
980 '-----------------ﾂｷ-+-ｶﾝﾊﾞﾝ--------
990 CIRCLE [6] 65,30,30,.8:PAINT[6] 65,30,6
1000 POSITION 176,56:PATTERN[7] -8,HEXCHR$("FF80889BAA9B8280FF00332AAB2A3300FF00
A53DA525A500FF0189559D151501")
1010 LINE[7] 176,64,207,64:PAINT[1] 177,58,7
1020 '----------ｶｻ-+-ｵｵﾂﾌﾞﾉ-ｱﾒ-----------
1030 FOR I=1 TO 10
1040 X=INT(RND(1)*37)+1:Y=INT(RND(1)*10)+1
1050 IF PEEK($D000+X+Y*40)<>0 THEN 1040
1060 FPRINT[X,Y] 21:CURSOR X,Y:PRINT[0,0]"U";:NEXT I
1070 FOR I=1 TO 15
1080 X=INT(RND(1)*37)+1:Y=INT(RND(1)*5)+1
1090 IF PEEK($D000+X+Y*40)<>0 THEN 1080
1100 FPRINT[X,Y] 19:CURSOR X,Y:PRINT[0,0]"S";:NEXT I
1110 '-----------------SCORE-+-ｵﾝﾅﾉｺ----
1120 FOR I=20 TO 37 STEP 4
1130 FPRINT [I,22] 12,13 [I,23] 14,15 [I,24] 16,17:NEXT I
1140 CURSOR 1,21:PRINT[2]"T";CHR$(5);"IME"
1150 CURSOR 1,22:PRINT[5]USING"   SCORE ##### PTS.";SC
1160 CURSOR 1,23:PRINT[4]USING"HI SCORE ##### PTS.";HI
1170 CURSOR 0,24:PRINT[2]"L";CHR$(5);"EFT=  ";CHR$(6);"  G";CHR$(5);"ET EXTRA→";
1180 FOR I=0 TO GM:CURSORI,19:PRINT[2,5]CHR$(104);:NEXT I:RETURN
1190 LABEL"ﾀｲﾄﾙ":'----------------------
1200 FOR I=2 TO 200 STEP 3:LINE[1] 0,I,319,I:NEXT I
1210 COLOR 4:CURSOR7,1:PRINT[5]"DELUXE":PRTY
1220 LINE 55,10,20,40,30,60,10,90,50,60,30,40,55,10:PAINT[3] 25,40,4
1230 LINE 70,20,50,80,70,60,90,55,80,40,70,20:PAINT[3] 70,25,4
1240 LINE 110,20,90,80,110,60,130,80,110,20:PAINT[3] 110,30,4
1250 LINE 150,20,140,80,160,60,170,80,160,50,170,40,150,20:PAINT[3] 150,30,4
1260 LINE 190,20,180,80,200,60,210,80,200,50,210,40,190,20:PAINT[3] 190,30,4
1270 LINE 240,20,220,40,220,80,250,60,240,20:PAINT[3] 240,30,4
1280 LINE 270,20,250,80,280,50,280,100,310,20,290,40,290,20,270,40,270,20:PAINT[
3] 268,30,4
1290 FPRINT[2,11]1,0,3,0,6[2,13]22[2,15]19[2,17]10,0,0,11:P$=SPC(10)+CHR$(5):CUR
SOR 0,11
1300 FPRINT[5,21]12,13[5,22]14,15[5,23]16,17 [32,21]12,13[32,22]14,15[32,23]16,1
7
1310 PRINTP$;":'NEW SPARROW' YOU ﾉ CHARACTER";
1320 PRINTP$;": ｱﾉｺ ﾉ ﾀﾒﾆ ｶｻｦ ﾄｯﾃ ｷﾃﾈ!"
1330 PRINTP$;":'PARASOL' ｱﾉｺ ﾉ ｶｻﾀﾞﾖ."
1340 PRINTP$;":■:'WATER'  ｺｲﾂﾊ ｺﾏﾘﾓﾉ ｱﾒﾅﾗ"
1350 PRINTP$;": ﾄｯﾄﾄ ｵﾁﾛｯﾃﾝﾀﾞ! ﾈｪ?"
1360 PRINTP$;":'ｶﾞﾝｿ OIKAKE' ｱﾉ OIKAKE ﾉ"
1370 PRINTP$;": ﾋｲﾊﾞｱﾁｬﾝ ﾆｸﾀﾗｼｲ ﾔｯﾁｬ!"
1380 PRINTCHR$(6);"ｴ ｸ ｽ ﾄ ﾗ ";CHR$(5);":ﾐﾝﾅ ｼﾞｭﾝﾊﾞﾝﾆ ｱﾂﾒﾙﾄ"
1390 PRINTP$;": ﾓｳ 1ｷ+BONUS ﾀﾞﾖ."
1400 CURSOR8,22:PRINT"PUSH SPACE KEY TO START";CHR$(6);
1410 GET KY$:IFKY$<>" " THEN 1410 ELSE PRTY 2:CLS 3:RETURN
1420 '    ---------------- ---------------- ----------------
1430 DATA 3C7E1E1D1B1E1E08 003050F000101807 043250E108101A07
1440 DATA 3C7E1E1C183C7E08 003050F000000807 043250E008000807
1450 DATA 3C7E42C3DBFF7E18 00245A7E00181824 20665A3C92181824
1460 DATA 3C7E42423C7EFF99 00245A7E00181824 20665A3C10589A24
1470 DATA 3C7E7838183C7E10 000C0A0F000010E0 204C0A07100010E0
1480 DATA 3C7E78B8D8787810 000C0A0F000818E0 204C0A87100858E0
1490 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF 001022460C187E00 007E7E7E7E7E7E00
1500 DATA FFFFFFFF818181FF 00460C7E00000000 007E7E7E00000000
1510 DATA FFFF8181818181FF 007E000000000000 007E000000000000
1520 DATA A518BD66A5661800 42E742187E990066 A55AA50024810066
1530 DATA 42BD5A7E18661800 A542A581E7184224 42FF429981004224
1540 DATA 0003040201020000 0003040306030120 0003070C0A070321
1550 DATA 802090A840A00082 800080E0B0E0C082 80E07018A8F060C2
1560 DATA 2640020004000400 6660020004000400 7F7F070707070707
1570 DATA 210A104010009000 0303004000008000 FFFFF0F0F0F0F0F0
1580 DATA 0100020400000000 0303030700000000 0300000000000000
1590 DATA 2040004000000000 6060607000000000 6000000000000000
1600 DATA 0008183C7E7C3000 0008102040402000 00081C3E7F7F3E00
1610 DATA 00081C3C7E7E3C00 0008183060603800 00081C3E7F7F3E00
1620 DATA 8924420DB4522491 A100187008080081 A9001055A8000091
1630 DATA 01767A24062E4600 F07C7E3E3F1F0781 0000000000204080
1640 DATA F10A041A39314101 F07C7E3E3F1F0781 0000000000204080
1650 DATA 99FF7E3C187E4224 2418180000007E18 24591A0800003C18
1660 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF AA55AA55AA55AA55 0000000000000000
1670 '--------ﾋﾞﾙ-ﾉ-ﾃﾞ-ﾀ------------------
1680 DATA 2,8,8,12,10,6,20,8,10,32,12,6,0,0,0
1690 DATA 03-G4,G,G,B,D,D,D,D,G,G,G,B,+D,+D,+D,R,+C,+C,+C,B,A,A,A,G,#F,#F,E,#F,G
,G,G,R,R,00
1700 ' ┌─SPARROW-DELUXE──FOR-MZ-1500───┐
1710 ' └─(C)ｵﾅﾗｶﾞ-ｸｻｲﾌﾟﾛ?-'85,7,5→7,8─┘
```


★天皇シリーズ：**今の天皇**ー天皇がディスコに行って，一言，「いま，のってんの！」。（東京都中央区・**沢村知良**
12才）……【**影**：グハハハハッ！しかし，今の天皇だなんてそんなのありかい？**編**：裏天皇シリーズでした。】

MZ-80B/2000/2200(G-RAM1)用
ドボン

本間　智宏



★遊びかた

これは，けっこう有名なトランプ・ゲームですが，一応説明しておきます。

まず，カードが5枚配られ，場に1枚表にされたカードがだされます。そして，順々に場と同じマーク，または同じ数字のカードを1枚ずつだしていきます。もし，だすことができないときは，山から1枚取ります。

それを続けていき，最初に手持ちカードがなくなった人，または，場のカードと手持ちのカードの合計が同じ人(ドボン)が勝ちで，その時点でゲーム終了です。

★役札について

ドボンには，ゲームをおもしろくするためにいろいろな役札があるので，その説明をしておきます。

〔2〕……つぎの人は2しかだせません。もしなければ連続してだされた2の倍の数を山から取らなければいけません。

〔3〕……つぎの人がとばされ，そのつぎの人に番がうつります。

〔8〕……いつでもだすことができ，好きなマークを指定できる便利なカードです。
ただし，前の人が2をだしたときはだせません。

〔Q〕……順番を逆まわりにします。つまり，左まわりなら，右まわりに，右まわりなら，左まわりにします。

★点数計算

絵札を10点としたカードの合計が，点数となりますが，もし，その中に役札があれば，点に2の役札の数だけベキ乗したものをかけたのが点数となります。

例）2 5 3 Jのとき（役札2枚）

$2+5+3+10=20$
$20\times 2^2=80$

Epilogue

本間さんは，このゲームの他に，ポーカー・ゲームや倉庫番型のニモツハコビや，ドラキュラハンター，BATTLE GAMEもいっしょに投稿してくれました。他の80Bユーザー諸君！ 本間さんに負けず，がんばろう(編)。

CHECKER FLAG

Dr.D：この手のカードゲームの場合，マーク4×数字13＝52枚の状態を記憶しておかなければならないが，このプログラムのように，配列変数に代入しておくのがよい。また，数字は1～9，J，Q，Kなので，これらも配列文字列に代入しておいたほうがいいな！♤♧◇♡も同様だな。

編・影：なるほど！ところで，LOCATEとPRINTが異常に多いみたいですが…。

Dr.D：うむ，カードの表示等に使用しているんだが，これは長くなるので，移植の際はPUT@などを用いて見やすくしたほうがよいな。

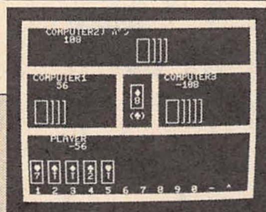
編：というわけです。

影：それドボン！

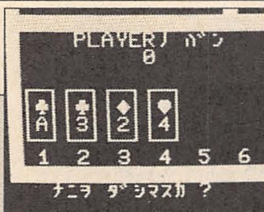
評…なんかよくわかんない（つぐ美）



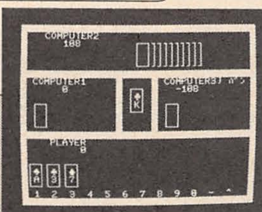
by Oshaman



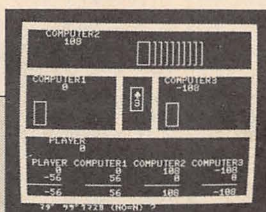
《写真1》持ち札は最初5枚あります。どうかな？



《写真2》だしたいカードの下の番号を入力します



《写真3》やばい！残り1枚の相手がいますね～



《写真4》ゲーム終了後，点数が計算されて，ホラ！

★僕の友達が，「珍しい切手を持ってるぞー」と言うので，見せてもらったら，収入印紙だった。(山口県宇部市・竹内　淳13才)……【編：こんな切手見たことある？影：なに？編：だから，ほら切手。影：チョキン。】

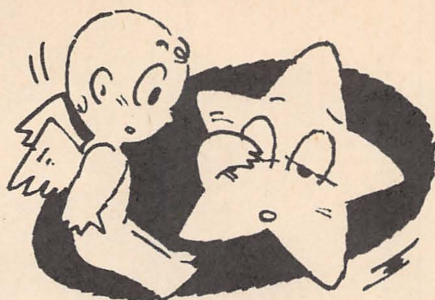
```
100 REM ----- ｼｮｷｾｯﾃｲ -----
110 CONSOLE C40,S0,24,N:TEMPO 7
120 DIM D(3),C(51),T(3,20),S(3),N$(3),O(3),X(3),Y(3),H(3),Z(3)
130 DEF FNA(A)=A-INT(A/4)*4:DEF FNC(A)=INT(A/4)
140 N$(0)="PLAYER"
150 FOR I=1 TO 3:N$(I)="COMPUTER"+STR$(I):NEXT
160 FOR I=0 TO 3:READ X(I),Y(I):NEXT
170 DATA 5,15,2,7,4,1,24,7
180 REM ----- GAME START -----
190 FOR I=0 TO 51:C(I)=I:NEXT
200 FOR I=0 TO 51:I1=C(I):I2=INT(RND(1)*52):C(I)=C(I2):C(I2)=I1:NEXT
210 FOR J=0 TO 3:T(J,0)=5:O(J)=5:Z(J)=0:H(J)=0:FOR I=1 TO 5
220 W=C(J+I*4-4):T(J,I)=W:H(J)=H(J)-(FNC(W)=7):O(J)=O(J)+FNC(W)
230 NEXT:NEXT
240 B=C(20):N=21:M=0:F=0:U=1:V=1:R=1:G=1
250 FOR I=1 TO 4:IF VAL(MID$("12711",I,1-(J=4)))=FNC(W) THEN A=1
260 NEXT
270 PRINT "◎";:PRINT STRING$("■",40);
280 FOR I=0 TO 21:PRINT "■";SPACE$(38);"■";:NEXT:PRINT STRING$("■",40);
290 CURSOR 0,6:PRINT STRING$("■",40):CURSOR 0,14:PRINT STRING$("■",40)
300 FOR I=7 TO 13:CURSOR 16,I:PRINT "■     ■";:NEXT
310 FOR I=1 TO 12:CURSOR I*3-1,22:PRINT MID$("1234567890-^",I,1);:NEXT
320 FOR I=0 TO 3:CURSOR X(I),Y(I)+1:PRINT RIGHT$("       "+STR$(S(I)),6):NEXT
330 X=18:Y=8:C=B:GOSUB 1250:D=D-1
340 FOR J=1 TO 4:D=FNA(D+1):GOSUB 1300:NEXT:MUSIC "E3GGEGG5A8
350 REM ----- GAME START -----
360 FOR I=0 TO 3:CURSOR X(I),Y(I):PRINT N$(I);"       ":NEXT
370 REM ----- Dobon ? -----
380 IF G=1 GOTO 510
390 FOR K=0 TO 3:IF (D=K)+(O(K)<>FNC(B)+1) GOTO 490
400 GOSUB 1210:IF K>0 GOTO 440
410 PRINT "ﾄﾞﾎﾞﾝ ｼﾏｽｶ (NO=N)? ";
420 GET A$:IF A$="N" GOTO 490
430 IF A$="" GOTO 420
440 CURSOR 0,24:PRINT N$(K);" ｶﾞ ";N$(D);" ﾆ ﾄﾞﾎﾞﾝ";
450 MUSIC "+B0+A+G+F+E+D+CBAGFEDC-B-A-G-F-E-D-C"
460 FOR I=1 TO T(D,0):T(K,T(K,0)+I)=T(D,I):NEXT
470 T(K,0)=T(K,0)+T(D,0):F=1:T(K,T(K,0))=B:O(K)=O(K)+O(D)+FNC(B)+1
480 E=A+1:GOSUB 1380:W2=K
490 NEXT K:IF F=1 THEN D=W2:GOTO 1100
500 REM ----- PLAYER ? -----
510 D=FNA(D+U*R):R=1:CURSOR X(D),Y(D):PRINT N$(D);"ﾉ ﾊﾞﾝ"
520 IF T(D,0)*H(D)=1 GOTO 570
530 FOR I=1 TO T(D,0):W=T(D,I)
540 IF ((FNA(W)=FNA(B))+(FNC(W)=FNC(B))+(FNC(W)=7))*((V=1)+(FNC(W)=1)) GOTO 630
550 NEXT
560 REM ----- CARD 1 ﾏｲ ﾌﾞﾊﾞﾙ -----
570 MUSIC "-C2R0-C7":FOR J=1 TO V:T(D,0)=T(D,0)+1:IF N<52 GOTO 600
580 FOR I=1 TO M-1:I1=C(I):I2=INT(RND(1)*M):C(I)=C(I2):C(I2)=I1:NEXT
590 FOR I=1 TO M:C(52-I)=C(M-I):NEXT:N=52-M:M=0
600 T(D,T(D,0))=C(N):H(D)=H(D)-(FNC(C(N))=7):O(D)=O(D)+FNC(C(N))+1:N=N+1:G=1
610 GOSUB 1300:NEXT:V=1:GOTO 360
620 REM ----- CARD ｦ ｴﾗﾌﾞ -----
630 IF D>0 GOTO 800
640 REM ----- ﾆﾝｹﾞﾝ ﾉ ﾊﾞﾝ -----
650 GOSUB 1210:MUSIC "C5":PRINT "ﾅﾆｦ ﾀﾞｼﾏｽｶ ? ";
660 GET A$:IF A$="" GOTO 660
670 FOR I=1 TO 12:IF MID$("1234567890-^",I,1)=A$ THEN W2=I:GOTO 690
680 NEXT:GOTO 660
690 IF W2>T(0,0) GOTO 660
700 W=T(D,W2):IF (V>1)*(FNC(W)<>1) GOTO 660
710 IF FNC(W)=7 GOTO 740
720 IF (FNA(W)=FNA(B))+(FNC(W)=FNC(B)) GOTO 780
730 GOTO 660
740 GOSUB 1210:PRINT "ﾏｰｸﾊ ﾅﾆ?(♠=1 ♣=2 ♦=3 ♥=4) ";
750 GET A$:IF A$="" GOTO 750
760 FOR I=1 TO 4:IF MID$("1234",I,1)=A$ THEN W1=I-1:GOTO 780
770 NEXT:GOTO 750
780 CURSOR 0,24:PRINT SPACE$(39);:B=W:GOTO 940
790 REM ----- COMPUTER ﾉ ﾊﾞﾝ -----
800 W1=0:W2=0:FOR J=1 TO T(D,0):W=T(D,J):IF (V>1)*(FNC(W)<>1) GOTO 880
810 IF (FNA(W)=FNA(B))+(FNC(W)=FNC(B)) GOTO 850
820 IF FNC(W)<>7 GOTO 880
830 IF T(D,0)-H(D)=1 THEN W2=J:GOTO 890
840 W=8:GOTO 870
850 IF (V>1)*(FNC(W)<>1) GOTO 880
860 W=FNC(W):W=W*2+(W=1)*3-(W=2)*5-(W=11)*6+2
870 IF W>W1 THEN W1=W:W2=J
880 NEXT
890 IF FNC(T(D,W2))<>7 GOTO 940
900 W1=0:W3=0:FOR I=1 TO T(D,0):W=FNC(T(D,I))
910 IF (W3<W)*(W<>7) THEN W3=W:W1=FNA(T(D,I))
920 NEXT
930 REM ----- CARD ｦ ﾀﾞｽ -----
940 FOR I=7 TO 13:CURSOR 17,I:PRINT SPACE$(5);:NEXT
950 W=T(D,W2):T(D,W2)=T(D,T(D,0)):O(D)=O(D)-FNC(W)-1:T(D,0)=T(D,0)-1:C(M)=W
960 B=W:M=M+1:G=0:X=18:Y=8:C=W:GOSUB 1250:MUSIC "F0B1"
970 REM ----- ﾔｸﾜﾘﾌﾀﾞ ﾉ ﾊﾝﾃｲ -----
980 GOSUB 1300:IF FNC(W)<>7 GOTO 1010
990 CURSOR 18,12:PRINT "(";MID$("♠♣♦♥",W1+1,1);")"
1000 B=(FNC(W))*4+W1:H(D)=H(D)-1
1010 W=FNC(W):IF W=1 THEN V=V+2:IF V=3 THEN V=2
1020 IF W=2 THEN R=2
1030 IF W=11 THEN U=4-U
1040 MUSIC "R8R":IF T(D,0)>0 GOTO 360
1050 MUSIC "+B0+A+G+F+E+D+CBAGFEDC-B-A-G-F-E-D-C"
1060 FOR K=0 TO 3:IF K=D GOTO 1080
1070 E=A:GOSUB 1380:Z(K)=-Z(K):MUSIC "R8R"
1080 NEXT:Z(D)=-Z(D)
1090 REM ----- GAME END -----
1100 FOR I=17 TO 22:CURSOR 1,I:PRINT SPACE$(37);:NEXT
1110 CURSOR 1,18:FOR I=0 TO 3:PRINT " ";N$(I);:NEXT
1120 FOR I=0 TO 3:W=I*10+1
1130 CURSOR W,19:PRINT RIGHT$("       "+STR$(S(I)),6);
1140 CURSOR W,20:PRINT RIGHT$("       "+STR$(Z(I)),6);
1150 CURSOR W,21:PRINT "------";:S(I)=S(I)+Z(I)
1160 CURSOR W,22:PRINT RIGHT$("       "+STR$(S(I)),6);:NEXT
1170 GOSUB 1210:PRINT "ﾏﾀﾞ ﾂﾂﾞｹﾏｽｶ (NO=N) ? ";:MUSIC "E5DC-B-A7"
1180 GET A$:IF (A$<>"N")*(A$<>"") GOTO 190
1190 IF A$="N" THEN CONSOLE C80,S0,24,N:END
1200 GOTO 1180
1210 CURSOR 0,24:PRINT SPACE$(39);:CURSOR 3,24:RETURN
1220 REM ----- CARD ｽﾍﾞﾃ ﾋｮｳｼﾞ -----
1230 FOR I=1 TO T(K,0):X=I*3-2:Y=18:C=T(K,I):GOSUB 1250:NEXT:RETURN
1240 REM ----- CARD 1ﾏｲ ﾋｮｳｼﾞ -----
1250 CURSOR X,Y:PRINT "┌─┐";
1260 CURSOR X,Y+1:PRINT "|";MID$("♠♣♦♥",FNA(C)+1,1);"|";
1270 CURSOR X,Y+2:PRINT "|";MID$("A23456789TJQK",FNC(C)+1,1);"|";
1280 CURSOR X,Y+3:PRINT "└─┘";:RETURN
1290 REM ----- CARD ﾏｲｽｳ ﾋｮｳｼﾞ -----
1300 X=X(D)+(D=0)*4-(D=2)*15:Y=Y(D)+1-(D<>2)*2:W3=T(D,0)
1310 IF W3=0 THEN FOR I=0 TO 3:CURSOR X,Y+I:PRINT "    ";:NEXT:RETURN
1320 IF D=0 THEN K=0:GOSUB 1230:FOR I=Y TO 21:CURSOR X+3+(W3=0)*3,I:PRINT "   "
:NEXT:RETURN
1330 CURSOR X,Y:PRINT "┌─";STRING$("┐",W3);" "
1340 CURSOR X,Y+1:PRINT "| ";STRING$("|",W3);" "
1350 CURSOR X,Y+2:PRINT "| ";STRING$("|",W3);" ";
1360 CURSOR X,Y+3:PRINT "└─";STRING$("┘",W3);" ";:RETURN
1370 REM ----- ﾃﾝｽｳ ｹｲｻﾝ -----
1380 FOR I=17 TO 22:CURSOR 1,I:PRINT SPACE$(37);:NEXT
1390 CURSOR 2,17:PRINT N$(K):GOSUB 1230:E=0
1400 FOR I=1 TO T(K,0):W=FNC(T(K,I)):IF W>9 THEN O(K)=O(K)-W+9
1410 FOR J=1 TO 4:IF VAL(MID$("12711",J,1-(J=4)))=W THEN E=E+1:GOTO 1430
1420 NEXT
1430 NEXT
1440 CURSOR 2,22:PRINT "ｿﾃﾝ";O(K);"ﾃﾝ  ﾔｸﾜﾘﾌﾀﾞ";E;"ﾏｲ  ";
1450 W=INT(O(K)*2^E):PRINT "ｺﾞｳｹｲ";W;"ﾃﾝ";:Z(D)=Z(D)-W:Z(K)=Z(K)+W
1460 MUSIC "C5R9R":RETURN
```


★影さんは名字があっても名前はないのですか？（石川県金沢市・**松井隆史14才**）……**【編：**〝影〟というのが名字だと思ってたんだ。ということは，名前は〝さん〟なんですね。ねえ，さんさん。影：ガク（３×３＝９）。**】**

MZ-2000/2200(1Z001, G-RAM1)用

SLEEP STAR（スリープ スター）

まき



実は，このプログラムは，MSX版を作り直したものです。

お話し

空にはお星さまがいっぱい。大きいの，小さいの，明るいの，ちょっぴり暗いの。その中に夜になってもなかなか輝いてくれない，ねぼけた星もちらほら。〝ねむり星〟っていうんです。

天使のプーくんは，〝ねむり星〟を起こすのが仕事。夜空にたくさんの星を輝かせたいですね。

お仕事

5 2 1 3のキーで，プーくんを上下左右に動かして，〝ねむり星〟を起こしてあげます。全部起こせば，残り時間がボーナスに……。

〝ねむり星〟の下で，スペース・キーを押すと，押した回数分だけ起こしておけます。起きてる時間は，一定以上増えません。〝おきてる星〟も，また寝ようとするので，ねぼけ顔になったら要注意。

スーパー・スターを取ると，テビラーは動かなくなります。さあ，そのスキをねらいましょう。

起こした星がまた眠っちゃう。デビラーにつかまっちゃった。時間がなくなっちゃった。いずれかが3回になれば，それまでね。

《第1表》プログラムの説明

30～70	初期設定
100～170	プー君移動
200～310	デビラー移動
400～460	〝おきてる星〟が眠る
500～510	時間
600～660	星を起こす
700	スーパー・スター
800～860	ラウンド・クリア
900～960	ミス
1000～1290	画面設定
2000～2080	タイトル
3000～3060	ゲーム・オーバー
4000～4020	データの読み込み
5000～5150	キャラクタ・パターン・データ

《第2表》変数表

MX, MY	プー君のX, Y座標
MT	プー君の数
AX( ), AY( )	デビラーのX, Y座標
AR	デビラーの動く率
AZ	デビラーの休みのタイマー
SX( ), SY( )	星のX, Y座標
SZ( )	タイマー
ST	星の数
SU	眠っている星の数
TI	タイム
SC	スコア
HS	ハイスコア
HN$	名前
RO	ラウンド
A(,)	画面対応
A	読みだしたキャラクタ・コード
C	書き込むキャラクタ・コード
O	ミスのフラグ
K$	キー入力
X, Y	雑用
I	ループ用
N	どの星を起こすかの番号
C$( ), C$	キャラクタ・データ
D	データ

CHECKER FLAG

Dr.D：5000行からのDATAは，キャラクターのものだから，16進数で作ったほうがよいだろう。

編：それはどうしてですか？

Dr.D：10進のほうが入力はテンキーだけでできるから楽かもしれないが，キャラクターのデータは，ビット・イメージのものなので，まず2進数で作ってから変換するのだ。2進↔16進の変換になれるために，16進数でデータを作ることをすすめるな。16進数になれておけば，マシン語を勉強するときにのみこみが早くなるぞ。

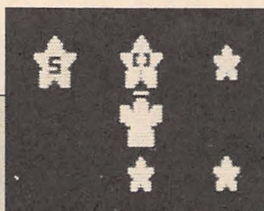
編：それに16進数で作ると，E03F5A2B……のように続けて作れますし，1バイトのデータが2ケタですみますものね。



《写真1》タイトル画面。Yキーでゲーム・スタート



《写真2》まん中に現われるのが天使のプーくんです



《写真3》眠り星を起こしてあげると，目を見開いた



《写真4》おっと，ゲーム・オーバーだってさ！

★ある日カセット・テープがピカピカ光っていたので，カセット・レコーダを調べてみると，なんと，Dr.Dのヘッドだった。(東京都北区・石橋博和15才)……【影：新製品速報！Dr.ヘッド採用のデータ・レコーダ？】

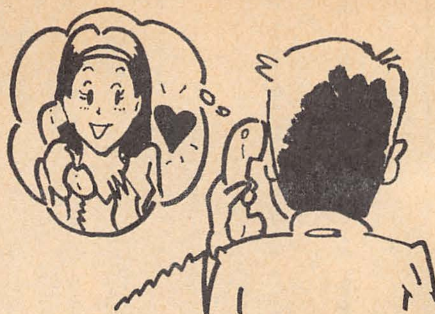
```
10 REM ♥♥♥♥♥ SLEEP STAR ♥♥♥♥♥
20 REM ♥♥♥♥♥ ONNANOKO SOFT ♥♥♥♥♥
29 REM ♥♥♥♥♥ INITIALIZE ♥♥♥♥♥
30 CONSOLE S0,24,C40,GN:GRAPH I1,O1,C:PRINT CHR$(6);
40 DIM AX(1),AY(1),SX(20),SY(20),SZ(20),C$(7),A(19,11):GOSUB 4000
50 HS=0:HN$="SEXY MOMOKO ♥":DEF KEY(9)=POKE $952,166↵
60 POKE $952,0:GOSUB 2000:SC=0:RO=1:MT=2:ST=7
70 MX=9:MY=5:AZ=0:AR=.3-RO*.01:SU=ST:TI=800:O=0:GOSUB 1000:TEMPO 7
99 REM ♥♥♥♥♥ POO KUN ♥♥♥♥♥
100 GET K$:IF K$=" " THEN 600
110 X=MX-(K$="1")*(MX>0)+(K$="3")*(MX<19):Y=MY-(K$="5")*(MY>1)+(K$="2")*(MY<11)
120 A=A(X,Y):IF A=0 THEN 160
130 IF A=2 THEN O=1:GOTO 160
140 IF A=6 THEN 700
150 GOTO 200
160 POSITION MX*16,MY*16:PATTERN -16,C$(0):A(MX,MY)=0:MX=X:MY=Y
170 POSITION MX*16,MY*16:PATTERN -16,C$(1):A(MX,MY)=1:MUSIC "A0"
199 REM ♥♥♥♥♥ DEVILER ♥♥♥♥♥
200 IF AZ=0 THEN 230
210 AZ=AZ-1:IF AZ>0 THEN MUSIC "B1":GOTO 400
220 MUSIC "+B0+CBC-B-C"
230 FOR I=0 TO 1:IF RND(1)<AR THEN 310
240 IF RND(1)<.6 THEN X=AX(I)+SGN(MX-AX(I)):Y=AY(I):GOTO 260
250 X=AX(I):Y=AY(I)+SGN(MY-AY(I))
260 A=A(X,Y):IF A=0 THEN 290
270 IF A=1 THEN O=1:GOTO 290
280 GOTO 310
290 POSITION AX(I)*16,AY(I)*16:PATTERN -16,C$(0):A(AX(I),AY(I))=0:AX(I)=X:AY(I)
=Y
300 POSITION AX(I)*16,AY(I)*16:PATTERN -16,C$(2):A(AX(I),AY(I))=2
310 NEXT
399 REM ♥♥♥♥♥ UP STAR SLEEP ♥♥♥♥♥
400 FOR I=0 TO ST:IF SZ(I)=0 THEN 460
410 SZ(I)=SZ(I)-1:IF SZ(I)=0 THEN C=3:O=1:GOTO 440
420 IF SZ(I)=30 THEN C=4:GOTO 440
430 GOTO 460
440 FOR J=1 TO 5:POSITION SX(I)*16,SY(I)*16:PATTERN -16,C$(0):MUSIC "C1"
450 POSITION SX(I)*16,SY(I)*16:PATTERN -16,C$(C):MUSIC "E1":NEXT
460 NEXT
499 REM ♥♥♥♥♥ TIME ♥♥♥♥♥
500 TI=TI-1:CURSOR 35,0:PRINT TI;:IF (TI=0)+(O=1) THEN 900
510 GOTO 100
599 REM ♥♥♥♥♥ SLEEP STAR UP SUB ♥♥♥♥♥
600 N=99:FOR I=0 TO ST:IF (MX=SX(I))*(MY=SY(I)+1) THEN N=I
610 NEXT:IF N=99 THEN 200
620 IF SZ(N)>200 THEN MUSIC "+A0":GOTO 200
630 IF SZ(N)=0 THEN SC=SC+50*RO:CURSOR 6,0:PRINT SC;:SU=SU-1
640 SZ(N)=SZ(N)+15:C=4-(SZ(N)>30):POSITION SX(N)*16,SY(N)*16:PATTERN -16,C$(C)
650 MUSIC "C1G0B0":IF SU>=0 THEN 200
660 GOTO 800
699 REM ♥♥♥♥♥ SUPER STAR SUB ♥♥♥♥♥
700 POSITION X*16,Y*16:PATTERN -16,C$(0):A(X,Y)=0:AZ=30:AR=AR-.02:MUSIC "-C0-BC
B+C+B":GOTO 200
799 REM ♥♥♥♥♥ ROUND CLEAR SUB ♥♥♥♥♥
800 TEMPO 6:MUSIC "C1+DE+FG+AD+EF+GA+B"
810 CURSOR 4,10:PRINT "┌┐┌┬┬┌┬┬┐  ┌┬  ┌┐┌┐┌┐"
820 PRINT TAB(4);"├┘| || ||||└┐ |  |  ├  ├┤├┘"
830 PRINT TAB(4);"┴┴ └┘ └┴┴┘ └┘  └┘ └┘└┴ ┴┴┘"
840 FOR I=1 TO 20:GRAPH O0:FOR J=I TO 100:NEXT:GRAPH O1:FOR J=I TO 100:NEXT:NEX
T
850 SC=SC+INT(TI/10)*10*RO:RO=RO+1:ST=ST+2:IF ST>19 THEN ST=7
860 FOR J=1 TO 3000:NEXT:GOTO 70
899 REM ♥♥♥♥♥ MISS SUB ♥♥♥♥♥
900 TEMPO 6:IF MT=0 THEN 3000
910 MUSIC "+B1A+GF+ED+AG+FE+DC"
920 CURSOR 9,10:PRINT "┌┐┬┬  ┌┐┬┌┐┌┐"
930 PRINT TAB(9);"| |├┤  | | | └┐└┐"
940 PRINT TAB(9);"└┘┴┴  ┴┴┴ └┘└┘"
950 FOR I=1 TO 20:GRAPH O0:FOR J=I TO 100:NEXT:GRAPH O1:FOR J=I TO 100:NEXT:NEX
T
960 MT=MT-1:FOR I=1 TO 3000:NEXT:GOTO 70
999 REM ♥♥♥♥♥ DRAW SUB ♥♥♥♥♥
1000 GRAPH C,O1:PRINT CHR$(6);"SCORE:";SC;TAB(14);"* SLEEP STAR *";TAB(30);"TIM
E:";TI;
1010 CURSOR 0,24:PRINT "ROUND:";RO;TAB(30);"POO:";MT;
1020 FOR Y=1 TO 11:FOR X=0 TO 19:A(X,Y)=0:NEXT:NEXT
1030 FOR I=0 TO 40
1040 X=INT(RND(1)*10)*2:Y=INT(RND(1)*5)*2+2:IF A(X,Y)<>0 THEN 1040
1050 IF I>ST+3 THEN C=7:GOTO 1080
1060 IF I>ST THEN C=6:GOTO 1080
1070 SX(I)=X:SY(I)=Y:SZ(I)=0:C=3
1080 POSITION X*16,Y*16:PATTERN -16,C$(C):A(X,Y)=C:NEXT
1090 POSITION MX*16,MY*16:PATTERN -16,C$(1):A(MX,MY)=1
1100 FOR I=0 TO 1
1110 X=INT(RND(1)*6)+14*I:Y=INT(RND(1)*11)+1:IF A(X,Y)<>0 THEN 1110
1120 AX(I)=X:AY(I)=Y:POSITION X*16,Y*16:PATTERN -16,C$(2):A(X,Y)=2:NEXT
1290 TEMPO 6:MUSIC "C3CFACCFAG5A3D6R5E3CECG5A3FR5":RETURN
1999 REM ♥♥♥♥♥ TITLE SUB ♥♥♥♥♥
2000 PRINT CHR$(6);:CURSOR 6,6:PRINT "┌┐┬  ┌┐┌┐┌┐"
2010 PRINT TAB(6);"└┐|  ├ ├ ├┘  ┌┐┌┬┐┌┐┌┐"
2020 PRINT TAB(6);"└┘└┘└┘└┘┴    └┐ | ├┤├┘"
2030 PRINT TAB(22);"└┘ ┴ ┴ ┴┴┘"
2040 CURSOR 4,16:PRINT "HI SCORE:";HS;TAB(20);HN$;
2050 CURSOR 8,20:PRINT "♥ PLAY [Y]ES OR [N]O ? ♥";
2060 GET K$:IF K$="Y" THEN RETURN
2070 IF K$<>"N" THEN 2060
2080 POKE $952,166:END
3000 MUSIC "D3CDRFGFEG5A3B+C+D+ERGAFG5"
3010 CURSOR 7,10:PRINT "┌┐┌┐┌┬┐┌┐  ┌┐┬┬┌┐┌┐"
3020 PRINT TAB(7);"| ┐├┤| |├  | ||┌┘├  ├┘"
3030 PRINT TAB(7);"└┘┴┴┴ ┴└┘  └┘└┘ └┴┘"
3040 FOR I=1 TO 20:GRAPH O0:FOR J=I TO 100:NEXT:GRAPH O1:FOR J=I TO 100:NEXT:NE
XT
3050 FOR I=1 TO 2000:NEXT:GRAPH O0:POKE$952,166:IF SC<=HS THEN 60
3060 PRINT CHR$(6);:CURSOR 10,10:INPUT "NAME ";HN$:HN$=LEFT$(HN$,16):HS=SC:GOTO
60
3999 REM ♥♥♥♥♥ READ DATA SUB ♥♥♥♥♥
4000 PRINT "ﾃﾞｰﾀ ﾖﾝﾃﾞﾏｽ":RESTORE:FOR I=0 TO 7:C$=""
4010 FOR J=1 TO 32:READ D:C$=C$+CHR$(D):NEXT:C$(I)=C$:NEXT
4020 RETURN
4999 REM ♥♥♥♥♥ PATTERN DATA ♥♥♥♥♥
5000 DATA 000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000
5010 DATA 000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000
5020 DATA 007,000,003,007,231,247,255,255,255,063,015,031,031,031,031,031
5030 DATA 192,000,128,192,206,222,254,254,254,248,224,240,240,240,240,240
5040 DATA 048,072,135,015,025,051,033,035,063,052,048,220,207,007,030,062
5050 DATA 024,036,194,224,048,152,008,136,248,088,024,118,230,192,240,248
5060 DATA 001,003,007,007,015,255,237,115,063,031,063,063,062,060,056,000
5070 DATA 000,128,192,192,224,254,110,156,248,240,248,248,248,120,056,000
5080 DATA 001,003,007,007,015,255,241,099,033,031,062,063,062,060,056,000
5090 DATA 000,128,192,192,224,254,030,140,008,240,248,248,248,120,056,000
5100 DATA 001,003,007,007,015,241,243,115,049,031,062,063,062,060,056,000
5110 DATA 000,128,192,192,224,030,158,156,024,240,248,248,248,120,056,000
5120 DATA 001,003,007,007,015,255,248,121,056,031,056,063,062,060,056,000
5130 DATA 000,128,192,192,224,254,062,252,056,048,056,248,248,120,056,000
5140 DATA 000,000,000,001,003,003,031,031,015,007,015,014,012,000,000,000
5150 DATA 000,000,000,000,128,128,240,240,224,192,224,224,096,000,000,000
```

★最初で最後の怪文シリーズ：**影か！**うーん，しぶい！さすがに，数学で赤点をとっただけのことはある。ちくしょう！今度はがんばるぞー。夕日のバッカヤロ〜〜〜。（宮城県仙台市・**ブラックオニギリ16才**）……【**影**：？】

MZ-2200(1Z002)用

つぐ美ちゃんのLOVE CALL（ラブコール）

児玉　忠士



◎お話し

ここは，発売日真近いベーマガ編集部。今日もみんな夜遅くまでお仕事です。編集長，Dr.D，編さんがいます。影さんも……，どこかその辺にいるはずです。そんながんばっている(？)影さんをはげまそうと，一足先に帰ったつぐ美ちゃんが，編集部の影さんに電話をしました。

ところが，五反田電話局のコンピュータが，『エ〜〜ッ!!つぐ美ちゃんが影さんに……!?』と言って動かなくなってしまいました。そこで，五反田局に勤務するあなたは急いで手動交換機に切り替え，奮戦(ふんせん)するのですが……。さて，どうなることやら。

◎遊びかた

RUNするとしばらくして，デモ画面になります。何かキーを押してゲーム・スタートです。

左側にある6台の電話のどれか1台の受話機をつぐ美ちゃんが取ります。すると♥が電線にそって動きます。あなたは，四つの手動交換機を動かして，右側の影さんのいる電話まで♥を導びいてください。

手動交換機は，左からQWERで下へ，OP@[で上へ動きます。両手で操作してください。電話局の上下のかべに♥が行っちゃうとMISS1，左側の電話につなぐと，編集長，Dr. D，編さんのうちの誰かがでます。編集長ならMISS2，Dr.DならMISS1，影さんにうまくつなぐと得点です。MISS3でGAME　OVERです。

◎改造について

GAME　OVERになるMISSの回数は，800行の"IF MI<3…"の3を変えてください。操作キーは，340，370行で変えられます。手動交換機の並びかたは，2200行の前から6個のデータを変えれば，変えることができます。ただし，1と2，3と4は必ずペアにしてください。

CHECKER FLAG

Dr.D：これはおもしろい。電話局というのは，珍しい。

編：キャラクターがなんともいえませんね。似ているような似ていないような。

Dr.D：電話の会話もおもしろい。これからは，ゲームにもユーモアがなければいかんな。

編：ユーモアというと，ギャグをネタにしたゲームがあってもいいと思いませんか？

Dr.D：しかし，ギャグをプログラムで判断させるのはたいへんだろう。

編：そうですね。でも，デモを見ているだけで，楽しくなるようなゲームで遊んでみたいと思いますよ。

Dr.D：見ているだけで楽しい人間もいるがな。

こちら編集部

最近，カラー・ベーシックの投稿が少なくなってきました。みなさん，がんばってください。

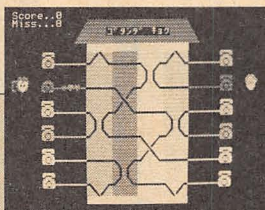
評…そりゃないよなー(影)



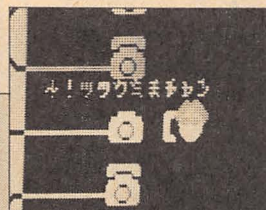
by　アストロゲーター



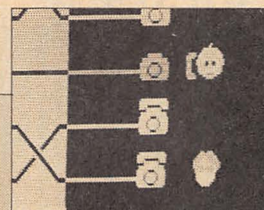
《写真1》デモ画面。グハハハ，みんなかわいい顔



《写真2》つぐ美ちゃんからの♥を影さんにつなげ！



《写真3》バッチリ！影さん につながりましたねー



《写真4》おや？Dr.Dがでてしまったようですねー

★PC－9801Fで，DEF　SEG＝＆H60　POKE　＆H6D7，1　とするとリストが見れなくなる。解除は，DEF　SEG＝＆H60 POKE ＆H6D7，0　です。（千葉県市川市・WORLD）……【編：不便なワンテクだ。】

```
100 REM ┌──────────────────────┐
110 REM |   ﾂｸﾞﾐ ﾁｬﾝ / Love Call   |
120 REM |                        |
130 REM |     85/7/24    T.Kodama |
140 REM └──────────────────────┘
150 REM ──── ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ────────────
160 LIMIT$FF00:DEF KEY(7)=POKE$952,166⏎
170 DIM C1$(4),C1(5),L(3),C(3),M$(2,4),DN$(1),NM$(4),X1(3,4),Y1(3,4),X2(3,4),Y2(3,4)
180 CONSOLE C40,GN:COLOR,07:GRAPH C7:TEMPO 7:GOSUB 1320
190 PRINT CHR$(6):GRAPH C7:SC=0:MI=0:GOSUB 1100:PK=0:GOTO 300
200 REM ──── ｺｳｶﾝｷ ﾋｮｳｼﾞ ────────────
210 XX=96+L*32:P=L(L)
220 FOR I=0 TO 5:YY=40+I*24:POSITION XX,YY:PATTERN[C(L)]-24,C1$(C1(P))
230 P=P+1:IF P>5 THEN P=0
240 NEXT:RETURN
250 REM ──── ♥ ﾋｮｳｼﾞ ────────────
260 CURSOR XH,YH:PRINT"♥";:RETURN
270 REM ──── ♥ ｦ ｹｽ ────────────
280 CURSOR XH,YH:PRINT" ";:RETURN
290 REM ──── MAIN ────────────
300 GOSUB 1170:PP=PT:XH=7:YH=PP*3+6:SP=0:XD=1:YD=0:CC=1
310 P=INT(RND(1)*6):X=37:Y=PK*3+5:GOSUB 1020:K=1:PK=P:Y=PK*3+5:GOSUB 950:NK=0
320 POKE$952,0:GET A$:POKE$952,166
330 Q=INT((XH-12)/4):PP=INT((YH-5)/3)
340 L=-((A$="Q")+(A$="O"))-((A$="W")+(A$="P"))*2-((A$="E")+(A$="@"))*3-((A$="R")+(A$="["))*4-1
350 IF L<0 THEN 460
360 REM ──── ｺｳｶﾝｷ ｦ ｳｺﾞｶｽ ────────────
370 D=((A$="Q")+(A$="W")+(A$="E")+(A$="R"))-((A$="O")+(A$="P")+(A$="@")+(A$="["))
380 L(L)=L(L)+D
390 IF L(L)<0 THEN L(L)=5:GOTO 410
400 IF L(L)>5 THEN L(L)=0
410 GOSUB 210:IF Q<>L THEN 460
420 GOSUB 280:YH=YH-D*3:IF YH<5 THEN YH=YH+18:GOTO 440
430 IF YH>22 THEN YH=YH-18
440 GOSUB 260:PP=INT((YH-5)/3)
450 REM ──── ♥ ｶﾞ ﾃﾞﾝﾜｷ ﾏﾃﾞ ｷﾀｶ ? ────────────
460 IF XH=32 GOSUB 280:GOTO 610
470 IF (XD<0)*(XH=7) GOSUB 280:GOTO 770
480 REM ──── ｺｳｶﾝｷ ﾅｲ ﾃﾞﾉ ♥ ﾉ ｳｺﾞｷｶﾀ ｹｯﾃｲ ────────────
490 IF CC=2 THEN 530
500 IF (Q<0)+(Q>3) THEN 570
510 R=XH-12-Q*4:S=L(Q)+PP:IF S>5 THEN S=S-6
520 XD=X1(R,C1(S)):YD=Y1(R,C1(S)):GOTO 540
530 XD=X2(R,C1(S)):YD=Y2(R,C1(S))
540 IF CHARACTER$(XH+XD,YH+YD)="■" GOSUB 280:GOTO 780
550 CC=CC+1:IF CC>2 THEN CC=1
560 REM ──── ♥ ｦ ｳｺﾞｶｽ ────────────
570 MUSIC"+A0#A":GOSUB 280:XH=XH+XD:YH=YH+YD:GOSUB 260
580 SP=SP+1:NK=NK+1:IF NK=13 THEN 310
590 GOTO 320
600 REM ──── ﾃﾞﾝﾜ ｶﾞ ﾂﾅｶﾞｯﾀ ! ────────────
610 IF PP=PK THEN 640
620 IF RND(1)<.1 THEN X=37:Y=PK*3+5:GOSUB 1020:K=1:GOTO 640
630 K=INT(RND(1)*3)+2
640 X=37:Y=PP*3+5:GOSUB 950:GOSUB 1210:X=33:CL=PP+1:KK=1:GOSUB 930:X=37:GOSUB 1000
650 W$="｢ﾓｼﾓｼ! ｶｹﾞｻﾝ ? ﾜﾀｼ ﾂｸﾞﾐ ﾃﾞｽ｣":X=0:Y=PT*3+4:GOSUB 1290
660 ON K GOTO 670,680,690,700
670 W$="｢ﾔｰ! ﾂｸﾞﾐﾁｬﾝ! ﾎﾞｸ ｶｹﾞﾃﾞｽ!｣":GOTO 710
680 W$="｢ﾂｸﾞﾐｻﾝ? ｶｹﾞｻﾝ ﾆ ﾅﾝﾉ ﾖｳ?｣":GOTO 710
690 W$="｢ｵｵ ﾂｸﾞﾐﾝ, ｶｹﾞｸﾝ ﾅﾗ ｿｺﾃﾞ ﾈﾄﾙﾖ｣":MI=MI+1:GOTO 710
700 W$="｢ｵｰ ﾂｸﾞﾐｸﾝ ｶ｡ ｶｹﾞ ﾅﾗ ｻｯｷ ｸﾋﾞ ﾆ ｼﾀﾖ｣":MI=MI+2
710 X=29:Y=PP*3+4:GOSUB 1290
720 IF K>1 THEN 790
730 W$="｢ｶｹﾞｻﾝ ｺﾞｸﾛｳｻﾏ! ｶﾞﾝﾊﾞｯﾃﾈ!!｣":X=0:Y=PT*3+4:GOSUB 1290
740 W$="｢ｳﾝ! ﾎﾞｸ ｶﾞﾝﾊﾞﾙ!!｣":X=29:Y=PP*3+4:GOSUB 1290
750 MUSIC"+C5A+CA+CR+CR+F7":GOSUB 1230
760 GOSUB 1060:GOTO 300
770 W$="｢ﾓｼﾓｼ? ﾍﾝﾈｴ ｺｼｮｳｶｼﾗ?｣":X=0:Y=PT*3+4:GOSUB 1290
780 MI=MI+1
790 MUSIC"F5EDRDRDR#C7":GOSUB 1270
800 IF MI<3 GOSUB 1060:GOTO 300
810 REM ──── GAME OVER ────────────
820 BOX[0] 103,94,217,104,F0
830 CC=0:W$="  Game  Over  ":SW=0:MUSIC"+E0":GOTO 850
840 CC=0:W$="Retry ?  (Y/N)":SW=1:MUSIC"+#C0"
850 CURSOR 13,12:PRINT W$;
860 POKE$952,0:GET A$:POKE$952,166
870 IF A$="Y" THEN 190
880 IF A$="N" THEN PRINT CHR$(6):GRAPH C7:POKE$952,166:END
890 CC=CC+1:IF CC<20 THEN 860
900 IF SW=0 THEN 840
910 GOTO 830
920 REM ──── ﾃﾞﾝﾜｷ ﾋｮｳｼﾞ ────────────
930 XX=X*8:YY=Y*8:POSITION XX,YY:PATTERN[CL]-16,DN$(KK):RETURN
940 REM ──── ｶｵ ﾋｮｳｼﾞ ────────────
950 XX=X*8:YY=Y*8
960 POSITION XX,YY:PATTERN[1,W0]-16,M$(0,K)
970 POSITION XX,YY:PATTERN[2,W1]-16,M$(1,K)
980 POSITION XX,YY:PATTERN[4,W1]-16,M$(2,K):RETURN
990 REM ──── ｼﾞｭﾜｷ ﾋｮｳｼﾞ ────────────
1000 XX=X*8-8:YY=Y*8:POSITION XX,YY:PATTERN[CL]-16,JW$:RETURN
1010 REM ──── ﾃﾞﾝﾜｷ, ｶｵ ｹｽ ────────────
1020 XX=X*8:YY=Y*8:POSITION XX,YY:PATTERN[7]-16,CL$:RETURN
1030 REM ──── ｼﾞｭﾜｷ ｹｽ ────────────
1040 XX=X*8-8:YY=Y*8:POSITION XX,YY:PATTERN[7]-16,CW$:RETURN
1050 REM ──── ｼﾞｭﾜｷ ｦ ﾓﾄﾞｼ ﾂｸﾞﾐ , ｶｹﾞ (ｿﾉﾀ) ｦ ｹｽ ────────────
1060 X=33:KK=0:Y=PP*3+5:CL=PP+1:GOSUB 930:X=37:GOSUB 1020:GOSUB 1040
1070 X=5:Y=PT*3+5:CL=PT+1:GOSUB 930:X=1:GOSUB 1020:GOSUB 1040
1080 X=37:Y=PK*3+5:GOSUB 1020:RETURN
1090 REM ──── GAME ｶﾞﾒﾝ ﾋｮｳｼﾞ ────────────
1100 FOR L=0 TO 3:L(L)=INT(RND(1)*6):GOSUB 210:NEXT
1110 CURSOR 12,4:PRINT STRING$("■",16);:CURSOR 12,23:PRINT STRING$("■",16);
1120 LINE[2] 80,31,239,31,223,8,96,8,80,31:BOX[2] 119,15,201,24:PAINT[2] 100,10,2:CURSOR 15,2:PRINT"ｺﾞﾀﾝﾀﾞ ｷｮｸ"
1130 KK=0:X=5:Y=5:FOR CL=1 TO 6:GOSUB 930:YY=Y*8+11:LINE[CL] 56,YY,95,YY:YY=YY+1: LINE[CL] 56,YY,95,YY:Y=Y+3:NEXT
1140 X=33:Y=5:FOR CL=1 TO 6:GOSUB 930:YY=Y*8+11:LINE[CL] 224,YY,264,YY:YY=YY+1:LINE[CL] 224,YY,264,YY:Y=Y+3:NEXT
1150 GOSUB 1250:GOSUB 1270:RETURN
1160 REM ──── ﾂｸﾞﾐ ﾁｬﾝ ｶﾞ ｶｹﾙ ﾃﾞﾝﾜ ﾉ ｲﾁ ｦ ｷﾒﾙ ────────────
1170 N=INT(RND(1)*6)+3:X=1:K=0:FOR I=1 TO N:PT=INT(RND(1)*6):IF I>1 THEN Y=PR*3+5:GOSUB 1020
1180 Y=PT*3+5:GOSUB 950:MUSIC"+C0R1":PR=PT:NEXT
1190 CL=PT+1:KK=1:X=5:GOSUB 930:X=1:GOSUB 1000:GOSUB 1210:RETURN
1200 REM ──── ﾃﾞﾝﾜ ﾉ ｵﾄ ────────────
1210 MUSIC"+E1+#C+E+#C+E+#C+E+#C":RETURN
1220 REM ──── SCORE ────────────
1230 SS=(34-SP)*100:SC=SC+100:IF SS>0 THEN SC=SC+SS
1240 REM ──── SCORE ﾋｮｳｼﾞ ────────────
1250 CURSOR 0,0:PRINT"Score..";STR$(SC);"   ";:RETURN
1260 REM ──── MISS ﾋｮｳｼﾞ ────────────
1270 CURSOR 0,1:PRINT"Miss...";STR$(MI);"   ";:RETURN
1280 REM ──── ｶｲﾜ ﾋｮｳｼﾞ ────────────
1290 W$=SPACE$(9)+W$+SPACE$(10):N=LEN(W$)-9
1300 FOR I=1 TO N:CURSOR X,Y:PRINT MID$(W$,I,10);:MUSIC"+B0R4":NEXT:RETURN
1310 REM ──── TITLE ﾋｮｳｼﾞ ────────────
```

MZ-2000

★問題！東京と佐賀が野球の試合を101回しました。さて，佐賀は何勝何敗だったでしょう。（長崎県諫早市・宮田和宏12才）……【影：なんのことはない。編：さすがですね。影：ん？読者ならわかるだろうと思って。】

```
1320 PRINT"ツグミ チャン ノ"
1330 X=0:Y=16:FOR I=1 TO 8:ON I GOTO 1340,1350,1360,1370,1380,1390,1340,1340
1340 RESTORE 1780:GOTO 1400
1350 RESTORE 1790:GOTO 1400
1360 RESTORE 1800:GOTO 1400
1370 RESTORE 1810:GOTO 1400
1380 RESTORE 1820:GOTO 1400
1390 RESTORE 1830
1400 READ A$:N=LEN(A$)-2:SW=0
1410 FOR J=1 TO N STEP 2:XX=ASC(MID$(A$,J,1))-65:YY=ASC(MID$(A$,J+1,1))-65:IF X
X>8 THEN SW=0:GOTO 1460
1420 XX=X+XX*4:YY=Y+YY*4
1430 IF SW=0 THEN SW=1:GOTO 1450
1440 LINE[6] XR,YR,XX,YY
1450 XR=XX:YR=YY
1460 NEXT
1470 AA$=RIGHT$(A$,2):XX=X+(ASC(LEFT$(AA$,1))-65)*4:YY=Y+(ASC(RIGHT$(AA$,1))-65
)*4:PAINT[2] XX,YY,6
1480 X=X+36:IF I=4 THEN X=X+35
1490 NEXT
1500 REM ——— 16シン → 10シン ヘンカン マシンゴ ————————————
1510 POKE$FF01,$CD:POKE$FF02,$23:POKE$FF03,$06:POKE$FF04,$32:POKE$FF05,$FF:POKE
$FF06,$FF:POKE$FF07,$C9
1520 REM ——— CHARACTER (デンワ) セッテイ ————————————
1530 RESTORE 1850:FOR K=0 TO 1:READ A$:FOR J=1 TO 64 STEP 2:AA$=MID$(A$,J,2):US
R($FF01,AA$):A=PEEK($FFFF):DN$(K)=DN$(K)+CHR$(A):NEXT:NEXT
1540 READ A$:FOR J=1 TO 32 STEP 2:AA$=MID$(A$,J,2):USR($FF01,AA$):A=PEEK($FFFF)
:JW$=JW$+CHR$(A):NEXT
1550 X=2:Y=9:K=0:FOR CL=2 TO 6:GOSUB 930:Y=Y+3:NEXT
1560 REM ——— CHARACTER (カオ) セッテイ ————————————
1570 X=6:Y=9:FOR K=0 TO 4:FOR I=0 TO 2:READ A$:FOR J=1 TO 64 STEP 2:AA$=MID$(A$
,J,2):USR($FF01,AA$):A=PEEK($FFFF):M$(I,K)=M$(I,K)+CHR$(A):NEXT:NEXT
1580 GOSUB 950:Y=Y+3:NEXT
1590 REM ——— CHARACTER (コウカンキ) セッテイ ————————————
1600 FOR K=0 TO 4:FOR I=1 TO 3:READ A$:FOR J=1 TO 64 STEP 2:AA$=MID$(A$,J,2):US
R($FF01,AA$):A=PEEK($FFFF):C1$(K)=C1$(K)+CHR$(A):NEXT:NEXT:NEXT
1610 CL$=STRING$(CHR$(0),32):CW$=STRING$(CHR$(0),16)
1620 FOR I=0 TO 5:READ CI(I):NEXT
1630 FOR I=0 TO 3:READ C(I):NEXT
1640 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 4:READ X1(I,J),Y1(I,J):NEXT:NEXT
1650 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 4:READ X2(I,J),Y2(I,J):NEXT:NEXT
1660 REM ——— デモ ————————————
1670 CURSOR 14,24:PRINT"Hit Any Key";
1680 FOR K=0 TO 4:READ NM$(K):NEXT
1690 N=0:Y=9:K=0:CL=2
1700 POKE$952,0:GET A$:POKE$952,166:IF A$<>"" THEN RETURN
1710 IF N>0 THEN 1730
1720 GOSUB 1210:X=2:KK=1:GOSUB 930:X=6:GOSUB 1000:CURSOR 9,Y:PRINT"「モシモ~シ !  ";
NM$(K);" デ~ス !!」";
1730 N=N+1:IF N<50 THEN 1700
1740 N=0:X=6:GOSUB 1040:X=2:KK=0:GOSUB 930:CURSOR 9,Y:PRINT SPACE$(29);
1750 Y=Y+3:K=K+1:CL=CL+1:IF K<5 THEN 1700
1760 GOTO 1690
1770 REM ——— オオキイ モジ DATA ————————————
1780 REM L:DATA AAAKIKIICICAAABB
1790 REM O:DATA ACAICKGKIIICGACAACZZCDCHDIFIGHGDFCDCCDBC
1800 REM V:DATA AAEKIAGAEFCAAABB
1810 REM E:DATA AAAKIKIICICGHGHECECCICIAAABB
1820 REM C:DATA ACAICKGKIIIGGGGHFIDICHCDDCFCGDGEIEICGACAACBC
1830 REM A:DATA AKCKCHGHGKIKIDGACAADAKZZCFGFGEFCDCCECFEB
1840 REM ——— CHARACTER DATA (デンワキ) ————————————
1850 DATA 7FFFFFF0EF0F7F7FFCFBF7F7F7FBFC7FFEFFFF0FF7F0FEFE3FDFEFEFEFDF3FFE
1860 DATA 00000000F0F7F7FFCFBF7F7F7FBFC7F00000000F0F0FEFE3FDFEFEFEFDF3FFE
1870 DATA 000000001F3F3E3838383838383E3F1F
1880 REM ——— CHARACTER DATA (カオ) ————————————
1890 DATA 000000000E1F3C3F39391F1F0F07030100000000000387CFC9C9CF8F8F0E0C080
1900 DATA 0C3E7F7FFFFFFFFFFF9F9FFFF7F3F1F0170FCFEFEFFFFFFFF9F9FFFFFFEFCF880
1910 DATA 000000000E1F3C3F39391F1F0E07030100000000000387CFC9C9CF8F870E0C080
1920 DATA 00000002070F1F3F3F3F3F3F1F0F07000000000E0F0F8F8F8F8F8F0E0C0
1930 DATA 00000002070F1F2100213F3F1F0F07000000000E0F008000 8F8F8F0E0C0
1940 DATA 0C1F3F7DF8F0E0C040401F3F1F1F0000E0F0F8FCFE1F0F070604F0F8F0F00000
1950 DATA 0F1F3F7FFFFFFFF1FB7E7E3E1F0F0703F0F8FCFEFEFEFF8FDFFEFE7CF8F0E0C0
1960 DATA 0000000040E1F313B3E3E3E1F0F07030000000000000080D8FCFC7CF8F0E0C0
1970 DATA 0000000040E1F313B3E3E3E1F0C07030000000000000080D8FCFC7CF830E0C0
1980 DATA 00010010307000 0E100000030700000080000080C0E0070080000C0E0000000
1990 DATA 00000F0F0F0F7FF1E9F97F7C783F0F030000F0F0F0F0FE8F979FFE3E1EFCF0C0
2000 DATA 00010F1F3F7F7FFFF9F97F7F7F3C0F038000F0F8FCFEFEFF9F9FFEFEFE3CF0C0
2010 DATA 173F7BF0E0C08000000000000000000F8FCFEFF030101000000000000000000
2020 DATA 0000040F1F3F419CD0C07E7E7F3F0F0300000000FCFE82398B83FE7EFEFCF0C0
2030 DATA 0000040F1F3F7FFFF2FE7E7E7F3C0F0300000000FCFEFEFFCFFFFE7EFE3CF0C0
2040 REM ——— CHARACTER DATA (コウカンキ) ————————————
2050 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF0000FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
2060 DATA FFFFFF0000FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF0000FFFFFF
2070 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF0000FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
2080 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF0703F1F8FCFEFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
2090 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF7F3F1F8FC7E3F1F8FCFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFE
2100 DATA FCF8F1E3C78FDF7FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFE0C08F1F3F7FFFFFFFFFFFFFFF
2110 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFEFCF8F10307FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFEFBF1E3C78F1F3F
2120 DATA 7FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF3F1F8FC7E3F1F8FCFEFFFFFFFFFFFFFFF
2130 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF7F3F1F8FC0E0FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
2140 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF0703F1F8FCFEFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
2150 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF7F3F1F8FC7C7C7C7C7FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFE
2160 DATA FCF8F1E3E3E3E3E3FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFE0C08F1F3F7FFFFFFFFFFFFFFF
2170 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFEFCF8F10307FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFC7C7C7C7C78F1F3F
2180 DATA 7FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFE3E3E3E3F1F8FCFEFFFFFFFFFFFFFFF
2190 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF7F3F1F8FC0E0FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
2200 DATA 0,1,2,0,3,4,4,2,5,6
2210 DATA  1, 0, 1, 1, 1,-1, 1, 1, 1,-1,-1, 0,-1,-1,-1, 1,-1,-1,-1, 1
2220 DATA  1, 0, 1,-1, 1, 1, 1,-1, 1, 1,-1, 0,-1, 1,-1,-1,-1, 1,-1,-1
2230 DATA  1, 0, 1, 1, 1,-1, 0, 1, 0,-1,-1, 0,-1, 0,-1, 0,-1, 0,-1, 0
2240 DATA  1, 0, 1, 0, 1, 0, 1, 0, 1, 0,-1, 0,-1, 1,-1,-1, 0, 1, 0,-1
2250 DATA ツグミ,カゲ,ヘン,Dr.D,ヘンシュウチョウ
```

評…プッ！大笑いだぜ（影）

by　NRO

評…ウォッホン！は〜れた空〜（Dr. D）

by　はるちゃん

★OPEN DOOR！GO DOOR！GET NOTE！　アドベンチャー・ゲームのやりすぎで、こんな言葉が…。（東京都多摩市・りんごたろう13才）……【編：ゲームのしすぎで編集部にも…。影：ゲット・レディ。】

PASOPIA T/5/(7)用

THE(ザ)カンニング part(パート)2

横田ひろし



内　容

今はワケあってPASOPIAを使っています。このゲームはかつての愛機PC−6001からの移植。しかもはじめて作ったゲームの改良版です。前作同様，ひたすらカンニングするという非教育的，極悪プログラムです。

遊びかた

先生の視線をかいくぐり，カンニングするというセコさ。あげくのはてが，カンニングを保釈金でごまかすというひれつ極まりない内容。

制限時間内に解答を終えると保釈金が増え，先生の視線がいっそうきびしくなります。保釈金がなくなると落第です。

操作方法

ゲーム・スタートは，リターン・キーです。カンニングは①②③キーで指示してください。先生に見つからなければ，下の解答用紙に答えが書き込まれ，10点プラス。

解答用紙がうまれば，つぎの面へ進めます。見つかって，保釈金がつきると落第。再試験は，リターン・キーです。

改造のアドバイス

解答文の内容をOFコーナーにしてしまおう。プログラムの最初にでてくるQ＄( )を書き変えてみてください。

どうせ打ち込むなら楽しまなきゃ損!!





by FUSAN・フーさん

評…キャ、キャワイー(影)

CHECKER FLAG

Dr.D：グラフィックのDATAをうまくまとめているので，入力が少し楽になっているようだ。解答用紙に答えを書くルーチンがこのプログラムのみそだな。

編：しかし，解答の文字列にすごいのがありますね。

Dr.D：これからは，プログラムの中に，かくれキャラや遊びを入れたものが増えそうだぞ。

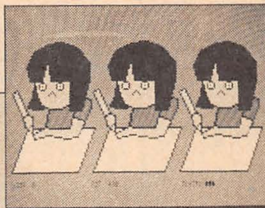
編：それにしても，この女の子はまばたきをしませんね。

《第1表》変数表

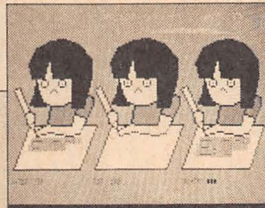
M　( )	……視線調査用	S	……スコア
N　( )	……解答用紙座標	HS	……ハイスコア
K　( )	……解答X座標	FF	……終了のフラグ
L　( )	……解答Y座標	W	……保釈金
P　( )	……解答の進みかた	Z	……色切替用
X　( )	……絵の基本座標	A＄	……キー入力ほか
Q＄　( )	…解答文	A	……カンニング番号ほか
O	……解答文番号	B	……目の動く方向ほか
X	……視線の座標	C	……目の座標ほか
X	……元の視線座標	D	……動く目の座標ほか
M	……面数	I	……ループ・カウンタ



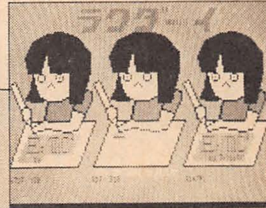
《写真1》タイトル画面。リターン・キーでスタート



《写真2》さあ，うまくカンニングができるかな？



《写真3》すらすらといい感じ！でも，先生の視線が



《写真4》ラクダーイ！カンニングはいけませんよ

★ベーマガ病の症状…9月11日，おだやかである。20日，きげんが悪い。30日，近づくものをなぐり倒す。10月9日，手がつけられない。10日，ものすごく気げんがよい。(愛知県名古屋市・TON14才)……【影：フム。】

THE カンニング part 2 のプログラム・リスト

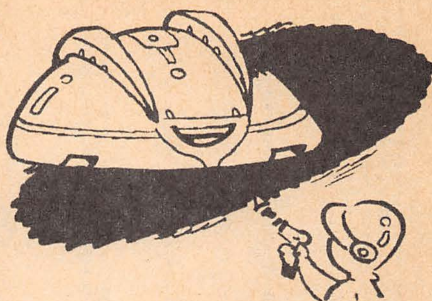
```
10 REM ●● ショキ セッテイ ●●
20 DEFINT A-Z:RANDOMIZE(TIME)
30 DIM K(3),L(3),M(3),N(3),P(3),Q$(8),X(3)
40 Q$(0)="ワカル! ウゴカセル! プログラム ガ クメル ザッシマイコンBASICマガジン ソウカン 4 シュウネン デス"
50 Q$(1)="To speak frankly Mr.KAGE is not a man to be relied upon.   ゴメン!"
60 Q$(2)="┬──  ┬┬┬ ┬─2   ├─┤ _  ||||      ┴──┘-  └└└└─┘       by アインシュタイン"
70 Q$(3)="LD BC,0004        LD DE,(DFFC)      LD HL,(DFFA)      LDIR   テンソウスル"
80 Q$(4)="サイヨウノヒトハナマエダケナノニドウシテ アスノ STAR PROGRAMMERショウカイノヒトハ ジュウショガ ノルノ?"
90 Q$(5)="Won't you take a walk with me inthe suburbs this afternoon? ヅクミ"
100 Q$(6)="ハルク・ホーガン S・ハンセンアンドレ・ザ・ジャイアントブルーザー・ブロディ  ダンプマツモト バンザイ"
110 Q$(7)="ファミコンニ マケテ デナオスMSX! ネコノメ カイリョウ PCシリーズ!! ネサゲデ ガンバル マイナーキシュ!"
120 Q$(8)="THE カンニングpart 2(c)1985年8月17日   by ヨコタ ヒロシ              in ヒガシマツヤマ"
130 M(1)=15:M(2)=40:M(3)=65:W=2
140 X(1)=5:X(2)=55:X(3)=105
150 GOSUB 750:REM ━━━▶ ●● セツメイ ●●
160 REM ●● メン クリア ●●
170 GOSUB 1050:REM ━━━▶ ●● ガメン ヅクリ ●●
180 X=24:Z=4:M=M+1
190 FOR I=1 TO 3:K(I)=0:L(I)=18:P(I)=1:NEXT
200 N(1)=8:N(2)=33:N(3)=58:FF=0:O=RND(1)*8
210 COLOR 1:LOCATE 2,24:PRINT "ハイスコア:";HS;
220 COLOR 0:LOCATE 27,24:PRINT "スコア:";S;
230 W=W+1:IF W>10 THEN W=10
240 LOCATE 53,24:PRINT "ホシャクキン:";:FOR I=1 TO W:PRINT "●";:NEXT
250 TIME$="00:00:00"
260 REM ●●●● メイン ループ ●●●●
270 IF TIME>90 THEN Z=9-Z:COLOR ,Z:IF TIME>120 THEN FF=3
280 IF FF>0 THEN 620
290 X=X+SGN(RND(1)-.46)*6
300 IF X<0 OR X> 60 THEN X=RND(1)*59
310 LOCATE X0,2:PRINT "                    "
320 COLOR RND(1)*3
330 LOCATE X,2:PRINT "___▄▄▄███▄▄▄___";:X0=X
340 FOR I=0 TO (M-10)*(M<10)*4:NEXT
350 REM ●● カンニング スル ●●
360 A$=INKEY$:IF A$<"1" OR A$>"3" THEN 270
370 A=VAL(A$):B=2-A:IF B=0 THEN B=SGN(RND(1)-.5)
380 C=X(A)+19:D=C+B
390 PSET(C,41),7:PSET STEP(11,0),7
400 PSET(D,42),0:PSET STEP(11,0),0
410 SOUND 70,2:SOUND 40,2
420 IF SCREEN(M(A),2)> &H7F THEN 510
430 REM ●● カンニング セイコウ ●●
440 IF L(A)=22 THEN 580
450 S=S+10:COLOR 0:LOCATE 27,24:PRINT "スコア:";S;
460 LOCATE N(A)+K(A),L(A):PRINT MID$(Q$(O),P(A),4):P(A)=P(A)+4
470 K(A)=K(A)+4:IF K(A)>15 THEN L(A)=L(A)+1:K(A)=0:N(A)=N(A)-1
480 IF L(1)+L(2)+L(3)=66 THEN FF=1
490 GOTO 580
500 REM ●● ミツカッタ ! ●●
510 LINE(X(A)+23,49)-STEP(2,2),6:LINE-STEP(3,0),6:LINE-STEP(4,-4),6
520 LINE(X(A)+22,51)-STEP(3,-2),3:LINE-STEP(5,2),3
530 COLOR 0:LOCATE 59+W,24:PRINT " ";
540 W=W-1:IF W=0 THEN FF=2
550 FOR I=0 TO 20:SOUND 20,1:NEXT
560 LINE(X(A)+22,51)-STEP(3,-2),6:LINE-STEP(5,2),6
570 LINE(X(A)+23,49)-STEP(2,2),3:LINE-STEP(3,0),3:LINE-STEP(4,-4),3
580 PSET(D,42),7:PSET STEP(11,0),7
590 PSET(C,41),0:PSET STEP(11,0),0
600 GOTO 270 :REM ━━━▶ ●●●● ループ ノ アタマ ヘ ●●●●
610 REM ●● ゲーム クリア or ゲーム シュウリョウ ●●
620 IF FF=1 THEN 170:REM ━━━▶ ●● メン クリア ヘ ●●
630 COLOR 2:RESTORE 760
640 RESTORE 650:FOR I=0 TO 3:READ A$:LOCATE 23,1:PRINT A$;:NEXT
650 DATA "■■■  ▄▄▄  ▄▄▄ ▌▌      ▄▀"
660 DATA "■■■ ▄▀ ▄▀ ▄▀▀▀      ▄▀ "
670 DATA "  ▄▀  ▄▀  ▄▀  ▌▌▌▌▌▌ ▄▀▀ "
680 DATA " ▄▀ ▄▄▀ ▄▄▀       ■ "
690 FOR I=82 TO 12 STEP -1:SOUND I,2:NEXT
700 IF INKEY$<>"" THEN 700 ELSE C=82
710 COLOR RND(1)*7:LOCATE 28,23:PRINT "PUSH [RETURN] to REPLAY";
720 C=C-2:IF C<0 THEN C=82 ELSE SOUND C,2
730 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 710 ELSE 130
740 REM ●● セツメイ ●●
750 SCREEN 1:WIDTH 36:COLOR 6,0:CLS
760 FOR I=0 TO 3:LINE(0+I,0+I)-(71-I,95-I),I+1,B:NEXT
770 RESTORE 780:FOR I=2 TO 7:READ A$:LOCATE 3,I:PRINT A$;:NEXT
780 DATA " ╭ ─<THE>─          ┌──┐00"
790 DATA "┘└─ ┌─┐┌┐┌──┐┌─┐┌┐│┌─┐│ "
800 DATA "└┌─┐│└─┘││└──┘└─┘││└┘││ "
810 DATA " || ||   ||        ||  || "
820 DATA "┘|┘|└──┘|└──┘└──┘|└──┘| "
830 DATA "└─┘└─┘└───┘└───┘└───┘└───┘Part2"
840 IF S>HS THEN HS=S
850 S=0
860 COLOR 5:LOCATE 12,9:PRINT USING "♥ HI-SCORE:[######] ♥";HS;
870 COLOR 7:FOR I=11 TO 19:READ A$:LOCATE 3,I:PRINT A$;:NEXT
880 DATA "__▄▄█▄▄__:センセイ ノ シセン(ミツカラナイヨウニ)"
890 DATA "         ホシャクキン ガナクナルト ラクダイ!",""
900 DATA "        ▄▄▄      ▄▄▄      ▄▄▄    "
910 DATA "        ■■      ■■      ■■    "
920 DATA "        |・・■    |・・■    |・・■  "
930 DATA "        └┬┬■    └┬┬■    └┬┬■  "
940 DATA "カンニング                        "
950 DATA "   KEY──(1)────(2)────(3)  "
960 A=12:B=0
970 IF INKEY$<>"" THEN 970
980 A=A+4:IF A>82 THEN A=12
990 B=B+1:IF B>5 THEN B=0
1000 SOUND A-B,2
1010 COLOR RND(1)*7:LOCATE 4,21:PRINT ">>> PUSH RETURN to START <<<";
1020 A$=INKEY$:IF A$<>CHR$(13) THEN 980
1030 RETURN
1040 REM ●● ガメン ヅクリ ●●
1050 WIDTH 80:COLOR 0,4:CLS
1060 Y=0
1070 FOR X=5 TO 105 STEP 50
1080 RESTORE 1240
1090 READ A,B:PSET(X+A,Y+B)
1100 FOR I=0 TO 70:READ A,B:LINE-(X+A,Y+B):SOUND A,1:NEXT
1110 FOR A=18 TO 29 STEP 11
1120 LINE(X+A,39)-STEP(2,0):LINE-STEP(1,1):LINE-STEP(0,2):LINE-STEP(-1,1)
1130 LINE-STEP(-2,0):LINE-STEP(-1,-1):LINE-STEP(0,-2)
1140 NEXT
1150 PSET(X+19,41):PSET(X+30,41)
1160 FOR I=0 TO 12:READ A,B,C:PAINT(X+A,Y+B),C,0:NEXT
1170 LINE(X+23,46)-STEP(2,-2):LINE-STEP(2,2)
1180 LINE(X+23,49)-STEP(2,2),3:LINE-STEP(3,0),3:LINE-STEP(4,-4),3
1190 NEXT X
1200 COLOR 1:PRINT CHR$(11);TAB(24);"◆◆◆◆ THE カンニング  Part 2 ◆◆◆◆"
1210 FOR I=0 TO 15:READ A,B:SOUND A,B:NEXT
1220 RETURN
1230 REM ●● ライン データ (A,B) ●●
1240 DATA 14,38,13,47,10,53,16,54,19,54,22,53,19,52,16,47,14,38,16,47
1250 DATA 19,52,22,53,24,54,30,54,36,51,36,55,36,38,24,38,22,25,19,38
1260 DATA 11,38,09,30,13,21,22,16,31,15,40,18,48,27,48,38,43,55,36,55
1270 DATA 43,55,45,48,47,48,49,49,49,54,45,62,43,60,38,59,39,55,36,65
1280 DATA 24,65,21,64,23,54,21,64,13,68,14,71,23,69,34,71,41,70,45,62
1290 DATA 44,65,51,65,41,90,00,90,10,65,13,68,13,62,10,65,13,62,13,65
1300 DATA 19,65,13,65,13,58,10,57,07,58,10,57,03,43,00,45,07,58,08,64
1310 DATA 09,64,10,65
1320 REM  ●● ペイント データ (A,B,C) ●●
1330 DATA 30,30,00,15,50,00,25,45,06,10,60,06,40,65,06,30,60,02
1340 DATA 45,55,02,05,50,05,16,66,07,11,65,05,20,80,07,18,40,07
1350 DATA 30,40,07
1360 REM ●● SOUND データ (A,B) ●●
1370 DATA 36,10,38,10,36,10,38,10,47,20,38,10,47,20,38,10,40,10,38,10
1380 DATA 36,10,45,20,47,10,48,10,50,10,48,20
```

★僕は以前，寝ながら小便ができるという，あなどれないワザを持っていた。これを人前で……，うっ，誰もよりつかない。(東京都調布市・ゴハン三世)……【編：きったねーの。影：編くんがそのようなお言葉を…。】

PASOPIA7用

THE DAY BEFORE（ザ デイ ビフォアー）

川町　兼弘



STORY

199X年,米ソの核戦略こう争は，究極をむかえていた。今日,明日にも宣戦布告（せんせんふこく）が考えられる今、我々としては，軍事衛星を破壊して第3次大戦を防ぐしか方法がない。

HOW TO PLAY

キー操作は，④⑥で左右の回転，スペース・キーでビーム発射です。場所を移動するためには，④⑥で向きを変え，ビーム発射の反作用で移動してください。

エネルギーは，最初5,000あり，ビームを撃つと距離によってエネルギーが減り，自分が何かにぶつかってもエネルギーが減ります。"F"というキライを取ると,エネルギーがまた5,000になります。軍事衛星を四つ破壊すると，つぎの面に進み，エネルギーがなくなるとゲーム・オーバーです。

その他

ゲームのコツとしては，まずキー操作に慣れること，Fのキライを撃たないこと，エネルギーがあるうちは，Fのキライを取らないことなどです。

それから，トーロイドもどきは，破壊不能です。衛星は核を撃たないと破壊できません。

プログラムは，マシン語があるのでRUNする前に必ずCSAVEしてください。

参考「PASOPIA7　マシン語入門コース」　新紀元社

ワンポイント・テクニック

キャラクターを作るのに工夫しました。

衛星を¼だけ作っておいて，それを合わせて一つにしています。また，人間の左向きだけを作っておいて，データの読み込みのとき，読む順序をかえて，右向きや上，下向きのキャラクターを作っています。

《第1表》変数表

GM	ラウンド数
U	エネルギー
SC	スコア
HS	ハイスコア
X，Y	自分の座標
BX，BY	ビームの座標
JX，JY	自分およびビームの進行方向増量分
CO	破壊した衛星の数
Q(1)，R(1)	敵の座標
V(1)，W(1)	敵の進む増量分

評…ハハ！こんなもんだろ！(影)



by　スカイバード

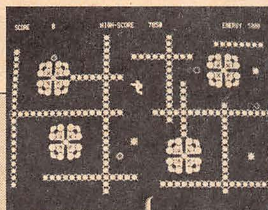
CHECKER FLAG

編：ビームの反動で進むというと，ファミコンの"SASA"を思いうかべるなー。

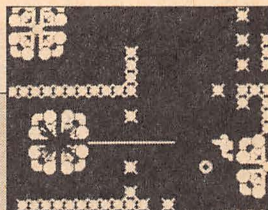
Dr.D：だがこのゲームは，エネルギーを取るのでなく，敵を破壊することが目的だ。グラフィックに凝っているが，マシン語を使っていて，スピードが遅くならないようにしている。やはりマシン語をつかったプログラムとなると，なかなかむずかしいかもしれんな。どうかな編さん。

編：それにしてもキャラクターのデータにむだがありすぎますね。もっともこのほうがデータを作りやすいとは思うのですが…。

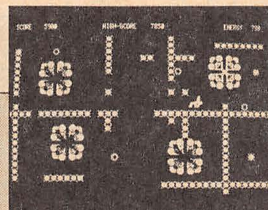
影：ちょっとリストが長いなー。



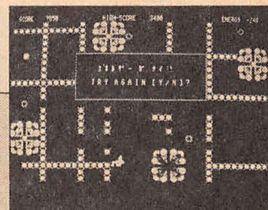
《写真1》キミはまん中に現われるゆうかんな戦士だ！



《写真2》ビビーッ！ビームで軍事衛星を破壊せよ



《写真3》よし，あと一つ破壊すれば…。がんばれ！



《写真4》エネルギーがなくなってしまうと，このとおり

★'82年10月号のベーマガ君，0.8cm！'85年10月号のベーマガ君，1.1cm!! 大きく育てよう，ベーマガのヤリガイ。(東京都新宿区・**中村千晶ちゃん17才**)……【**編**：何の数字かと思ったら，本の背の厚さだって。】

THE DAY BEFOREのプログラム・リスト

```
10 CLEAR ,&HDFFF
20 GOSUB 1090:GOSUB 1250:GOTO 710
30 '------------- MAIN -----------------------
40 S=STICK(0):COLOR=(2,0)
50 L=L-(S=3)*192+(S=7)*192-(S=3)*(L=&HBA0)*768+(S=7)*(L=&H960)*768
60 POKE &HE129,4:POKE &HE128,2
70 LU=VAL("&h"+LEFT$(HEX$(L),1)):LD=VAL("&h"+RIGHT$(HEX$(L),2))
80 POKE &HE12B,&HC:POKE &HE12A,&HF0
90 POKE &HE12E,X*2:POKE &HE12C,Y
100 CALL P
110 X=X-JX-(X-JX<0)+(X-JX>38):Y=Y-JY-(Y-JY<2)+(Y-JY>23)
120 D1=POINT((X+ZX+EX)*16+6,(Y+ZY+EY)*8+4):D2=POINT((X+ZX)*16+6,(Y+ZY)*8+4)
130 IF (D1=1)+(D2=1) THEN NOISE"V13S0M10L2N38":X=X+JX:Y=Y+JY:JX=0:JY=0:U=U-100:L
OCATE 73,0:PRINT USING"####";U;:IF U<0 THEN 630 ELSE 160
140 IF (D1=7)+(D2=7) THEN SOUND=(1,0):FOR I=140 TO 6 STEP -4:SOUND=(0,I):NEXT:SO
UND=(1,15):U=5000:LOCATE 73,0:PRINT "5000";:GOTO 160
150 IF (D1>0)+(D2>0) THEN NOISE"V13S0M10L2N38":U=U-100:LOCATE 73,0:PRINT USING"#
###";U;:IF U<0 THEN 630
160 POKE &HE12B,LU:POKE &HE12A,LD
170 POKE &HE12E,X*2:POKE &HE12C,Y
180 CALL P
190 '----------- BEAM -------------------
200 K=STRIG(0)
210 IF K=0 THEN 420
220 NOISE"S0M2L4N14":U=U-100
230 IF L=&H960 THEN BX=X-1:BY=Y  :JX=-1:JY=0:ZX=1:ZY=0:GOTO 340
240 IF L=&HA20 THEN BX=X+1:BY=Y-1:JX=0  :JY=-1:ZX=0:ZY=1
250 IF L=&HAE0 THEN BX=X+2:BY=Y+1:JX=1  :JY=0:ZX=0:ZY=0:GOTO 340
260 IF L=&HBA0 THEN BX=X  :BY=Y+2:JX=0  :JY=1:ZX=0:ZY=0
270 EX=1:EY=0:SX=BX*2:SY=BY
280 D=POINT(BX*2*8+6,BY*8+4)
290 IF D<>0 THEN GOSUB 580:IF CO=4 THEN 730 ELSE 320
300 PUT@T(BX*2*8+6,BY*8),B2,,6
310 BY=BY+JY
320 IF (BY<2)+(BY>24)+(D=8) THEN FOR KY=SY*8 TO (BY-JY)*8 STEP JY*8:PUT@T(BX*2*8
+6,KY),B2,PSET,0:NEXT:GOTO 410
330 U=U-20:GOTO 280
340 SX=BX*2:SY=BY:EX=0:EY=1
350 D=POINT(BX*16+6,BY*8+4)
360 IF D<>0 THEN GOSUB 580:IF CO=4 THEN 730 ELSE 390
370 PUT@T(BX*16,BY*8+4),B1,,6
380 BX=BX+JX
390 IF (BX<0)+(BX>39)+(D=8) THEN FOR KX=SX*8 TO (BX-JX)*16 STEP JX*8:PUT@T(KX,BY
*8+4),B1,PSET,0:NEXT:GOTO 410
400 U=U-20:GOTO 350
410 LOCATE 73,0:PRINT USING"####";U;:IF U<0 THEN 630
420 '------------- ﾃｷ MOVE -------------
430 COLOR=(2,2):POKE &HE128,1:POKE &HE129,2
440 FOR I=1 TO 4
450 QQ=Q(I)+V(I):RR=R(I)+W(I)
460 IF (QQ>=X)*(QQ<X+2)*(RR>=Y)*(RR<Y+2) THEN NOISE"V13S0M10L2N38":U=U-100
470 IF (QQ<0)+(QQ>38)+(RR<2)+(RR>24) THEN V(I)=-V(I):W(I)=-W(I)
480 D1=POINT(QQ*16+8,RR*8+1):D2=POINT(QQ*16+2,RR*8+4)
490 IF (D1>0)+(D2>0) THEN V(I)=-V(I):W(I)=-W(I)
500 LINE(Q(I)*16,R(I)*8)-(Q(I)*16+15,R(I)*8+7),0,BF
510 Q(I)=Q(I)+V(I):R(I)=R(I)+W(I)
520 POKE &HE12B,&HC:POKE &HE12A,&HC0
530 POKE &HE12E,Q(I)*2:POKE &HE12C,R(I)
540 CALL P:NEXT
550 LOCATE 73,0:PRINT USING"####";U;:IF U<0 THEN 630
560 GOTO 40
570 '------------ BEAM  SUB ------------
580 IF (D=5)+(D=7) THEN NOISE"V13S0M8L2N38":LINE(BX*16,BY*8)-(BX*16+15,BY*8+7),0
,BF:D=8:SC=SC+100:LOCATE 10,0:PRINT USING"#####";SC;:RETURN
590 IF (D=1)+(D=-1) THEN D=8:RETURN
600 IF D=6 THEN NOISE"V15S0M14L1N38","S0M9L1N34":POKE &HE128,5:POKE &HE129,10:PO
KE &HE12B,&H4:POKE &HE12A,&HB0:POKE &HE12E,(BX-2)*2:POKE &HE12C,BY-2:CALL P:D=8:
SC=SC+1000:LOCATE 10,0:PRINT USING"#####";SC;:CO=CO+1:IF CO=4 THEN 620 ELSE RETU
RN
610 PLAY"S0M206B","S0M206A","S0M206G":D=8:SC=SC+50:LOCATE 10,0:PRINT USING"#####
";SC;:RETURN
620 GM=GM+1+(GM=3)*3:RETURN
630 '----------- ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ---------------
640 PLAY"S0M4002L1DDD","04S0M9L8GB-05C+04B-G05ED-04B-05GED-B-AGL4GF+EF+"
650 LINE(168,48)-(480,104),0,BF:LINE(169,49)-(479,103),6,B
660 LOCATE 28,8:PRINT"ｴ ﾈ ﾙ ｷﾞ ｰ  ｶﾞ  ﾅ ｲ !!"
670 LOCATE 26,10:PRINT"T R Y  A G A I N  [ Y / N ] ?"
680 IF SC>HS THEN HS=SC
690 W$=INKEY$
700 IF (W$="Y")+(W$="y") THEN 710 ELSE IF (W$="N")+(W$="n") THEN END ELSE 690
710 '----------------- ｶﾞ ﾒ ﾝ ---------------------
720 GM=1:SC=0
730 P1$="S0M1L16CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCFFGGGGG"
740 PLAY "02"+P1$,"01"+P2$,"S0M504P8L16GP8GP8FP8FP8GP16P8GP8GP8L8CCCP8","S0M504P
8L16B05P8CP804AP8AP8BP16P8BP805CP804L8FEDP8","S0M505L16P8DP8EP8CP8CP8DP16P8DP8EP
803L8AGG"
750 CO=0:JX=0:JY=0:U=5000:L=&H960:CLS
760 IF GM=1 THEN RESTORE 2230
770 IF GM=2 THEN RESTORE 2290
780 IF GM=3 THEN RESTORE 2350
790 LOCATE 2,0:PRINT USING"SCORE   #####                    HIGH-SCORE   #####
         ENERGY   5000";SC;HS
800 P=&HE090
810 POKE &HE129,2:POKE &HE128,1
820 POKE &HE12A,&H60:POKE &HE12B,&HC
830 FOR I=1 TO 5:READ D1,D2,D3
840 FOR YD=D2 TO D3
850 POKE &HE12E,D1*2:POKE &HE12C,YD
860 CALL P:NEXT YD,I
870 FOR I=1 TO 7:READ D1,D2,D3
880 FOR XD=D1 TO D3
890 POKE &HE12E,XD*2:POKE &HE12C,D2
900 CALL P:NEXT XD,I
910 POKE &HE12A,&H90
920 FOR I=1 TO 4:READ DX,DY
930 POKE &HE12E,DX*2:POKE &HE12C,DY
940 CALL P:NEXT
950 FOR I=1 TO 4
960 READ Q(I),R(I),V(I),W(I)
970 POKE &HE12A,&HC0
980 POKE &HE12E,Q(I)*2:POKE &HE12C,R(I)
990 CALL P:NEXT
1000 FOR I=1 TO 4:READ DX,DY
1010 POKE &HE12A,0:POKE &HE12B,0:POKE &HE128,5:POKE &HE129,10
1020 POKE &HE12E,DX*2:POKE &HE12C,DY
1030 CALL P:NEXT
1040 POKE &HE128,2:POKE &HE129,4
1050 POKE &HE12C,9:POKE &HE12E,38
1060 POKE &HE12B,&H9:POKE &HE12A,&H60
1070 CALL P
1080 X=19:Y=9:GOTO 30
1090 '------------- ｼｮｷﾁ  &  ﾏｼﾝｺﾞ ﾖﾐｺﾐ -----------------
1100 CLS:WIDTH 80:SCREEN 2
1110 DEFINT A-Z:DIM A(33),F(33),T(33),V(4),W(4),Q(4),R(4),B1(20),B2(20):M=&HE000
1120 COLOR=(1,6,1):COLOR=(3,6,0):COLOR=(4,1,3)
1130 LOCATE 26,10:PRINT"W a i t   a   m i n u t e ."
1140 FOR I=&HE000 TO &HE085:READ M$
1150 POKE I,VAL("&H"+M$):NEXT
```

★もし，このハガキがボツになった場合は，影さんを編集部からボツにしてください。（千葉県野田市・中村和美14才）……【一同：ジロッ！影：タラーッ！で，でもですよ，私をボツにするってことはＯＦごとボツに！】

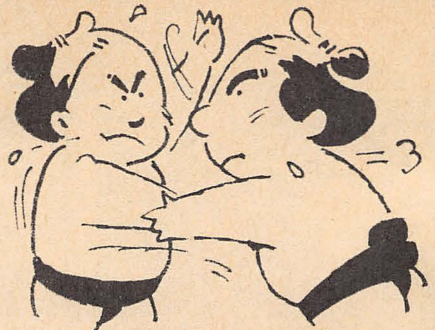
```
1160 FOR I=&HE090 TO &HE113:READ M$
1170 POKE I,VAL("&H"+M$):NEXT
1180 RETURN
1190 '------------------- ﾏｼﾝｺﾞ -------------------------
1200 DATA F3,3E,06,D3,3C,3E,00,D3,0E,3E,08,D3,0D,3A,29,E1,47,3E,50,90,26,00,6F,2
9,29,29,22,26,E1,2A,2C,E1,29,29,29,29,44,4D,29,29,09,ED,4B,2E,E1,09,29,29,29
1210 DATA 01,00,80,09,ED,5B,2A,E1,3A,28,E1,47,C5,3A,29,E1,47,C5,3E,44,D3,0C,CD,7
3,E0,3E,22,D3,0C,CD,73,E0,3E,11,D3,0C,CD,73,E0,01,08,00,09,C1,10,E3,ED,4B,26,E1,
09,C1,10,D6,ED,53,2A,E1,3E,00,D3,0C,D3,3C,FB,C9,E5,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0
,ED,A0,ED,A0
1220 DATA ED,A0,E1,C9,F3,3E,06,D3,3C,3E,00,D3,0E,3E,08,D3,0D,3A,29,E1,47,3E,50,9
0,26,00,6F,29,29,29,22,26,E1,2A,2C,E1,29,29,29,29,44,4D,29,29,09,ED,4B,2E,E1,09,
29,29,29
1230 DATA 01,00,80,09,ED,5B,2A,E1,3A,28,E1,47,C5,3A,29,E1,47,C5,3E,44,D3,0C,CD,F
F,E0,3E,22,D3,0C,CD,FF,E0,3E,11,D3,0C,CD,FF,E0,01,08,00,09,C1,10,E3,ED,4B,26
1240 DATA E1,09,C1,10,D6,3E,00,D3,0C,D3,3C,FB,C9,E5,EB,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,E
D,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,EB,E1,C9
1250 '---------------- ｷﾔﾗ ﾃｲｷﾞ ------------------------
1260 '----------------- ｴｲｾｲ ---------------------------
1270 CLS 2:FOR Y=0 TO 19:READ D$:K=1
1280 FOR X=0 TO 38 STEP 2:GOSUB 1790
1290 NEXT X,Y:RESTORE 1830
1300 FOR X=78 TO 40 STEP -2:READ D$:K=1
1310 FOR Y=0 TO 19:GOSUB 1790
1320 NEXT Y,X:RESTORE 1830
1330 FOR X=0 TO 38 STEP 2:READ D$:K=1:FOR Y=39 TO 20 STEP -1
1340 GOSUB 1790:NEXT Y,X
1350 RESTORE 1830
1360 FOR Y=39 TO 20 STEP -1:READ D$:K=1:FOR X=78 TO 40 STEP -2
1370 GOSUB 1790:NEXT X,Y
1380 POKE &HE12E,0:POKE &HE12C,0:POKE &HE129,10:POKE &HE128,5
1390 POKE &HE12B,0:POKE &HE12A,0:CALL M
1400 CIRCLE(40,20),8,0:PAINT(40,20),0,0
1410 FOR I=1 TO 90:LINE(40,20)-(40+RND*60-30,20+RND*30-15),0
1420 NEXT:CALL M
1430 '------------------ MAN ----------------------
1440 CLS 2:FOR Y=0 TO 15:READ D$:K=1
1450 FOR X=0 TO 30 STEP 2:GOSUB 1790
1460 NEXT X,Y:RESTORE 2030
1470 POKE &HE129,4:POKE &HE128,2:CALL M
1480 CLS 2:FOR X=30 TO 0 STEP -2:READ D$:K=1
1490 FOR Y=0 TO 15:GOSUB 1790
1500 NEXT Y,X:RESTORE 2030:CALL M
1510 CLS 2:FOR Y=15 TO 0 STEP -1:READ D$:K=1:FOR X=30 TO 0 STEP -2
1520 GOSUB 1790
1530 NEXT X,Y:RESTORE 2030:CALL M
1540 CLS 2:FOR X=0 TO 30 STEP 2
1550 READ D$:K=1:FOR Y=15 TO 0 STEP -1
1560 GOSUB 1790
1570 NEXT Y,X:CALL M
1580 '---------------- ｷﾗｲ ----------------------
1590 FOR I=0 TO 33
1600 READ D$:A(I)=VAL("&H"+D$):NEXT
1610 CLS 2:PUT@(0,0),A
1620 POKE &HE129,2:POKE &HE128,1 :CALL M
1630 '-------------- FUEL --------------------
1640 FOR I=0 TO 33
1650 READ D$:F(I)=VAL("&H"+D$):NEXT
1660 CLS 2:PUT@(0,0),F:CALL M
1670 '------------- ﾄｰﾛｲﾄﾞ ------------------
1680 FOR I=0 TO 33
1690 READ D$:T(I)=VAL("&H"+D$):NEXT
1700 CLS 2:PUT@(0,0),T:CALL M
1710 '------------- BEAM -----------------
1720 CLS 2:LINE(0,3)-(15,3),6
1730 GET@T(0,3)-(15,3),B1
1740 CLS 2:DRAW"BM8,0D8R1U8"
1750 GET@T(8,0)-(9,7),B2
1760 '-------------- SPACE ------------------
1770 CLS 2:POKE &HE129,4:POKE &HE128,2
1780 CALL M:RETURN
1790 '------------- ｷﾔﾗｸﾀｰ SUB -----------------
1800 C=VAL(MID$(D$,K,1))
1810 LINE(X,Y)-(X+1,Y),C
1820 K=K+1:RETURN
1830 DATA"00000000000001110000"
1840 DATA"00000000000011111000"
1850 DATA"00001111121111111100"
1860 DATA"00011111101111111100"
1870 DATA"00111111101111111100"
1880 DATA"00111111121111111100"
1890 DATA"00111110000111111000"
1900 DATA"00111100000011110100"
1910 DATA"00111100000100001100"
1920 DATA"00200200001111111100"
1930 DATA"00111100011111111100"
1940 DATA"01111110111211121100"
1950 DATA"11111110111211121100"
1960 DATA"11111110111112221100"
1970 DATA"11111110111112221100"
1980 DATA"11111110112222221110"
1990 DATA"01111110111111111100"
2000 DATA"00111101111111111066"
2010 DATA"00000000000000010666"
2020 DATA"00000000000000000666"
2030 DATA"0000000770000000"
2040 DATA"0000007777000000"
2050 DATA"0000000077000000"
2060 DATA"6666666677000000"
2070 DATA"6666666600777000"
2080 DATA"0077777770777000"
2090 DATA"0000007770777000"
2100 DATA"0000007770777000"
2110 DATA"0000007770777000"
2120 DATA"0000000777000000"
2130 DATA"0000000770000000"
2140 DATA"0000000770000000"
2150 DATA"0000000777766000"
2160 DATA"0000000077766000"
2170 DATA"0000000000066000"
2180 DATA"0000000000066000"
2190 DATA 40,8,66,0,0,6600,6600,5500,55,66,0,5566,6655,0,5500,5555,5555,55,5500,
5555,5555,55,0,5566,6655,0,6600,5500,55,66,66,0,0,6600
2200 DATA 40,8,66,4400,44,6600,4400,4444,4444,44,4400,7744,7777,44,4444,7744,444
4,4444,4444,7744,4477,4444,4400,7744,4444,44,4400,7744,4444,44,66,4400,44,6600
2210 DATA 40,8,0,3333,3333,0,3300,3333,3333,33,3333,33,3300,3333,3333,2220,22,33
33,3333,2220,22,3333,3333,33,3300,3333,3300,3333,3333,33,0,3333,3333,0
2220 '-----------------Round 1--------------
2230 DATA 1,5,23,15,2,24,24,2,14,32,12,24,26,9,16
2240 DATA 0,13,17,10,8,17,6,22,19,19,5,27,22,13,39,23,23,39,31,3,38
2250 DATA 1,4,19,17,37,7,36,19
2260 DATA 7,4,0,1,20,19,1,0,27,7,1,0,35,12,1,0
2270 DATA 5,6,7,15,30,5,24,17
2280 '---------------Round 2---------------
2290 DATA 5,1,24,11,1,24,15,6,24,24,1,19,30,1,24
2300 DATA 0,2,10,0,10,14,2,22,20,15,6,34,15,15,24,31,22,39,25,12,39
2310 DATA 2,6,16,11,21,12,23,14
2320 DATA 2,13,0,1,7,18,1,0,20,3,1,0,37,2,1,0
2330 DATA 13,1,0,16,22,20,35,5
2340 '--------------Round 3 ---------------
2350 DATA 11,1,24,15,1,24,17,1,24,27,1,24,35,1,24
2360 DATA 0,3,39,5,7,39,14,12,39,7,14,39,0,21,39,23,9,9,24,10,10
2370 DATA 1,22,37,5,37,10,37,18
2380 DATA 26,9,0,1,31,5,-1,0,31,10,1,0,29,18,-1,0
2390 DATA 0,5,2,12,4,19,9,10
2400 REM  ﾊﾟｿﾋﾟｱ 7 ﾉ ｿﾌﾄ ｦ ｺｳｶﾝ ｼﾖｳ｡     ﾃﾞﾝﾜ 0480 (58) 6023
```

★おーい，全国のベーマガ・ファンのみんな〜聞いてくれーっ。おれは，X1ターボをキャッシュで買った……夢を見た。（香川県大川郡・REFLEX 16才）……【影：どうせ夢ならドーンといこうぜ。牛どん大盛り！】

PC-6001/mkII/6601/SR用
(モード1, ページ2)

すもうゲーム

半田　佳丈



内　　容

すもうのゲームです。1年に6場所あります。横綱を目指してください。

遊びかた

RUNすると，今場所の番付けと，土俵，星取り表などが表示され，ゲームがはじまります。

あなたは，右側の"♣"です。左右のカーソル・キーを交互にたたいて左側の"♠"を押しだしてください。

番付けは，序の口100枚目からスタートし，勝ち越せば，地位があがり，当然負け越せばさがります。

1場所15日あって，自分が現在，幕下以下のところにいたら，そのうちの7日だけ勝負し，十両以上になったら，15日間すべてすもうをとります。

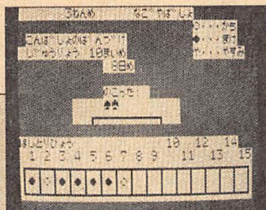
1場所終わると，続けるか引退するか聞いてくるので，［Y］または［N］のキーを押してください。引退すると，今までの成績を表示して終わります。

それから番付けは，勝ち越しを続けると序の口から，序2段，3段目，幕下，十両，前頭………とあがっていきます。幕内（前頭以上）で関脇にあがって，そこで優勝すると大関になります。大関で2回連続して優勝すると，横綱になれます。

それから，大関で2回連続負け越すと，大関から落ちてしまい，横綱で3回続けて負け越すと，強制的に引退させられてしまいます。

キーはあまり速く押しすぎてもだめです。タイミングの勝負です。

自分の番付けがあがると，相手も強くなるので簡単には勝てなくなります。



《写真1》のこった，のこった！でも，指がつかれます

すもうゲームのプログラム・リスト

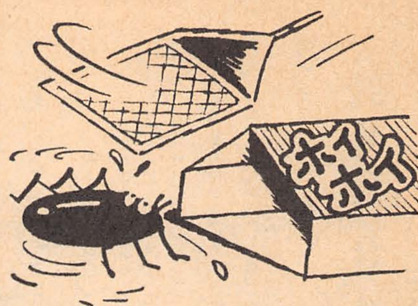
```
10 SCREEN 2,1,1:COLOR 2,1,1:CONS
OLE0,16,0,0:CLS
20 Z=1:Q=100:X=13:B=0:T=0:TN=1
30 FOR I=1 TO 6:READ A$(I),A(I),
B$(I):NEXT I
40 DATA"じょのくち",100,"はつ","じょにだ
ん",100,"はる","さんだんめ",100,"なつ"
50 DATA"まくした",150,"なごや","じゅうりょ
う",14,"あき","まえがしら",14,"きゅうしゅう"
60 FORI=1TO4:READT$(I):NEXTI
70 DATA"こむすび","せきわけ","おおぜき","よ
こづな"
80 B=B+1:IFB=7 THEN B=1:TN=TN+1
90 PRINT TAB(5)TN;"ねんめ":SPC(5);B
$(B);"ばしょ"
100 LOCATE23,1:PRINT"○・・・かち"
110 LOCATE23,2:PRINT"●・・・まけ"
120 LOCATE23,3:PRINT"や・・・やすみ"
130 IF T=0 THEN 150
140 LOCATE1,2:PRINT"こんばしょのばんづ
け":PRINT" ";T$(T):GOTO 160
150 LOCATE1,2:PRINT"こんばしょのばんづ
け":PRINT" ";A$(Z);Q;"まいめ"
160 REM***がめん***
170 LOCATE0,12:PRINT"┌┬┬┬┬┬┬
┬┬┬"
180 LOCATE17,12:PRINT"─┬┬┬┬┬
┬┐"
190 LOCATE0,13:PRINT"││││││
││││││││││"
200 LOCATE0,14:PRINT"└┴┴┴┴┴┴
┴┴┴"
210 LOCATE17,14:PRINT"-┴┴┴┴┴
┴┘"
220 LOCATE7,7:PRINT"
 "
230 LOCATE7,8:PRINT"    ┌──────┐
 ":H=1:K=0:M=0
240 LOCATE0,10:PRINT"ほしとりひょう";SP
C(12):"10  12  14"
250 PRINT" 1 2 3 4 5 6 7 8 9   1
1  13  15"
260 IF Z>4 THEN 290
270 IFH=1 OR H=3 OR H=6 OR H=9 O
R H=10 OR H=12 OR H=15 THEN290
280 LOCATEH*2-1,13:PRINT"や":H=H+
1:GOTO 270
290 LOCATE11,4:PRINTH;"日め":LOCAT
E11,6:PRINT"はっけよい":A=1
300 LOCATE12,7:PRINT"♠  ♣":FORL=
1TO200:NEXT L
310 LOCATE11,6:PRINT"のこった!":LOCA
TE12,7:PRINT" ♠♣ "
320 ST=STICK(0)
330 IFA=1ANDST=7THENA=5:GOTO370
340 IFA=5ANDST=3THENA=1:GOTO370
350 IF RND(1)>.6 THENX=X+1:GOTO
380
360 GOTO 380
370 IF INT(RND(1)*(Z+1))=1 THEN
X=X-1
380 LOCATEX-1,7:PRINT" ♠♣ "
390 IF X=8 THEN LOCATE8,7:PRINT"
 ":LOCATE8,8:PRINT"♠":GOTO 420
400 IF X=18 THEN LOCATE19,7:PRIN
T" ":LOCATE19,8:PRINT"♣":GOTO 47
0
410 GOTO 320
420 LOCATE11,6:PRINT"  かち  ":K=K
+1:TK=TK+1:LOCATEH*2-1,13:PRINT"
○"
430 PLAY"V807C4"
440 FORL=1TO100:NEXT:LOCATE8,8:P
RINT" ":LOCATE9,7:PRINT" "
450 LOCATE12,6:PRINT"    ":H=H+1:
IFH=16THEN510
460 X=13:GOTO 260
470 LOCATE11,6:PRINT"  まけ  ":M=M
+1:TM=TM+1:LOCATEH*2-1,13:PRINT"
●"
480 PLAY"V802C4"
490 FORL=1TO100:NEXT:LOCATE19,8:
PRINT" ":LOCATE18,7:PRINT" "
500 GOTO 450
510 LOCATE8,4:PRINT"こんばしょのせいせき"
:LOCATE8,6:PRINTK;"しょう ";M;"はい":
GOTO880
520 IFZ<5ANDM=0THENLOCATE8,7:PRI
NTA$(Z):"ゆうしょう!":GOTO 800
530 IFZ=5ANDK>12THENLOCATE8,7:PR
INTA$(Z):"ゆうしょう!":GOTO 800
540 IFK=15OR(K>12ANDRND(1)>.5)TH
ENLOCATE9,7:PRINT"まくうち ゆうしょう!!":
GOTO830
550 IFK<MTHENR=K-M-INT(RND(1)*3)
:IFZ<5THENR=R*4-INT(RND(1)*5)
560 IF Z>4 AND M-K>10 THEN R=R-I
NT(RND(1)*3)+5
570 IFK<MTHEN610
580 IFT=1THENT=2:GOTO 640
590 R=K-M+INT(RND(1)*4):IFZ<4OR(
Z=4ANDQ>40)THENR=R*4+INT(RND(1)*
10)
600 IFZ=4ANDQ<41THENR=R*2
610 Q=Q-R:IFZ=1ANDQ>150THENQ=150
:GOTO 650
620 IF Q>A(Z)ANDZ<>1THENZ=Z-1:Q=
Q-A(Z+1):GOTO 650
630 IF Q=<0 AND T=0 THEN 750
640 RU=0
650 CLS:LOCATE4,7:PRINT"つづけますか(
つづける=Y いんたい=N)"
660 S$=INKEY$:IFS$<>""THEN660
670 S$=INKEY$:IFS$=""THEN670
680 IFS$="Y"ORS$="y"THENCLS:X=13
:GOTO 80
690 IFS$="N"ORS$="n"THENCLS:GOTO
 710
700 GOTO 670
710 LOCATE9,5:PRINT"つうさん しろぼし";
TK
720 LOCATE9,6:PRINT"つうさん くろぼし";
TM
730 LOCATE9,8:PRINT"ゆうしょう かいすう";
TU
740 S=INT(TK/(TK+TM)*100):LOCATE
9,9:PRINT"しょうりつ  ":S:"%":END
750 IF Z=6 THEN 780
760 Z=Z+1:IFZ>4THENQ=INT(RND(1)*
4)+10:GOTO 650
770 Q=A(Z)+Q:GOTO 650
780 IF INT(RND(1)*2)=1THENT=1:GO
TO 640
790 T=2:GOTO 640
800 PLAY"L3207CDEFG4":FORL=1TO20
0:NEXT:TU=TU+1
810 IFZ=5OR(Z=4ANDQ<60)THEN550
820 Q=Q-(40+(INT(RND(1)*20))):GO
TO 620
830 PLAY"L3207CDEFGAB08C4":FOR L
=1 TO 300:NEXT:TU=TU+1:IF T=0 TH
EN 790
840 IF T=2 THENT=3:GOTO 650
850 IF T=1 THENT=2
860 IFT=3THENRU=RU+1:IFRU=2THENT
=4
870 GOTO 650
880 FORL=1TO300:NEXT
890 IF K>M AND Z=6 THEN RM=0:GOT
O 520
900 IF T=0 THEN 520
910 IF T=2 AND K=7 THENT=1:GOTO
640
920 IFT=2ORT=1THENZ=6:T=0:Q=M-K:
IFQ>10THENQ=Q-INT(RND(1)*5):GOTO
640
930 IFT=3ORT=4THENRM=RM+1
940 IFRM=2ANDT=3THENZ=6:T=0:Q=IN
T(RND(1)*5)+1:IFK=7THENT=2:GOTO6
40
950 IFRM=3ANDT=4THEN 970
960 GOTO 640
970 FORL=1TO200:NEXT:CLS:LOCATE7
,7:PRINT"こんなよわい よこづなは いらない"
980 FORL=1TO400:NEXT:CLS:LOCATE1
2,7:PRINT"いんたいしろ!":FORL=1TO400:N
EXT
990 CLS:GOTO 710
```


★毎月ベーマガを買っている僕と，はじめて買う友人との会話・**友人**：ベーマガの発売日はいつ？**僕**：毎月10日だよ。**友人**：ほんとうか!?（長野県松本市・**谷内　潤11才**）……【**影**：するってーと，やばい〆切りが近い！】

PC-6001/mkII/6601/SR用
（モード１，ページ２）

ゴキブリ・コイコイ

Mr.スランプ



ストーリー

1999年ついに，ゴキブリにも絶滅の危機がおとずれた。なんとか絶滅を防ごうと，ゴキブリ・ハウスなるものを作ったのだが，ゴキブリは逃げ回るばかり。そこで，あなたはゴキブリ・タタキ（？）を操作して，ゴキブリをゴキブリ・ハウスの中に入れるのだ!!

ラ　ン

ゴキブリ・タタキをカーソル・キーで操作して，いつまでも方向を変えないゴキブリを，ゴキブリ・ハウスまでつれていってください。

でも，どうやってゴキブリの移動方向を変えるかですって？ ゴキブリ・タタキでゴキブリの上下左右をたたけばいいのです（スペース・キーを押す）。

そうすると，ゴキブリはゴキブリ・タタキとは逆の方向へ移動しはじめます。そうやって，ゴキブリ・ハウスまでゴキブリをつれていくと，面クリアでボーナスです。

しかし，話はそううまくありません。途中でかわいい（？）もぐらが，地面から顔をだします。そのもぐらにゴキブリが当たったり，ゴキブリ・ハウスが当たると，ゲーム・オーバーです。もちろん，かべに当たってもだめです。

得点は，もぐらをたたくと10点，ゴキブリの方向を変えると５点です。また，ゴキブリをゴキブリ・ハウスに入れるときは，画面の下のほうで誘い込んだほうが高得点です。

セーブ＆ロード

まず，**リスト１**を入力し，カセット・テープにセーブしてください。続いて**リスト２**を入力してセーブしてください。

ロードの方法は，まず**リスト１**をロードしてください。“ＯＫ”がでたら，ＲＵＮしてください。そうすると，自動的に**リスト２**をロードします。“OK”がでたら，ＲＵＮです。

《第１表》変数表

Ｂ	ゴキブリの速さ
Ｒ	モグラの出現の間かく
ＳＣ	スコア
Ｘ，Ｙ	ゴキブリ・タタキの座標
Ａ，Ｂ	ゴキブリの座標
Ａ１，Ｂ１	ゴキブリの移動方向
Ｕ	ゴキブリ・ハウスの縦の座標
Ｕ１	ゴキブリ・ハウスの移動方向
Ｖ，Ｗ	モグラの座標

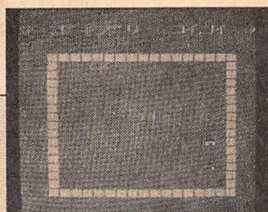
なるほどTHE ないしょ話！

夏の暑い盛りといえば，そう，よく台所に出現する「ゴキブリ」を思いだしますね（そんなことないけど，話の筋からそういうことにして）。この作者のMr.スランプくんもその１人（？）。

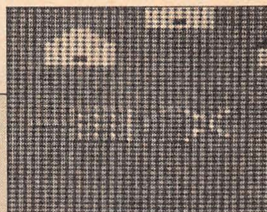
台所で働くお母さんがゴキブリに悩まされている姿を見て，「こんちくしょうのゴキブリ」と思い作ったそうです。でも，そのワリには，ゴキブリの味方のゲームのような……。

CHECKER FLAG

Dr.D：ウーン。
影：Dr.，何をうなって，いや，悩んでいるんだすか？
Dr.D：こういうゲームはどう批評すべきかな。アイデアは，まあまあなのだが，どうしてゴキブリがモグラやカベに当たるとGAME OVERになってしまうんだ。とにかく，ゴキブリをやっつけてしまえば，それでいいようなGAMEのほうがおもしろいのではないかな。
影：べつにこういうゲームなんだから，それでいいじゃないですか。でも，キャラクターはもう少し凝ってもよかったのでは？
Dr.D：まあ，リストも長くないし，まずまずのゲームだな。



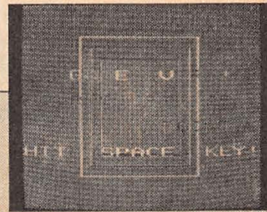
《写真１》まん中に現われるのがゴキブリ・タタキだ



《写真２》ビシッ！ゴキブリをうまく誘導してね



《写真３》やった！ゴキブリ・ハウスに入れてクリア



《写真４》もぐらにゴキブリが当たるとこのとおり

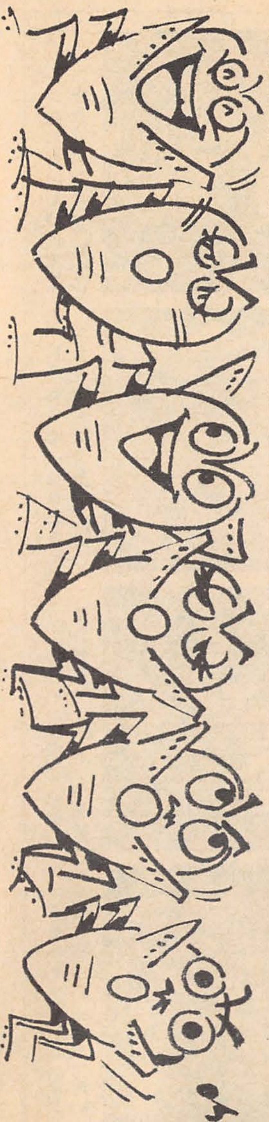
★ポイ！あっ，失礼。影さんの口でしたか。私はてっきり，くずかごかと…。ついでにワンテクを。影さんのサングラスをとると，キラリと光る美しい目が…。（東京都世田谷区・**ヤットデタマン12才**）……【**影**：ポッ。】

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 CLEAR 50,&HDDFF
20 CONSOLE 0,16,0,0:CLS
30 REM :::::: ﾏｼﾝｺﾞ ﾖﾐｺﾐ ::::::
40 FOR I=0 TO 179:READ E$
50 POKE &HDE00+I,VAL("&h"+E$)
60 NEXT I:POKE &HFAEB,0
70 POKE &HFAEC,&HDE
80 REM :::::: ｷｬﾗｸﾀ ﾖﾐｺﾐ ::::::
90 FOR I=0 TO 119:READ E$
100 POKE &HDF00+I,VAL("&H"+E$)
110 NEXT I:CLOAD
115 REM :::::: ﾏｼﾝｺﾞ ﾃﾞｰﾀ :::::
120 DATADD,21,B5,DE,CD,41,07,DD
130 DATA73,06,D1,E1,E5,D5,CF,2C
140 DATACD,E4,0D,1F,DD,77,08,CF
150 DATA2C,CD,E4,0D,DD,77,07,C1
160 DATAD1,E5,C5,DD,36,00,08,DD
170 DATA36,01,08,DD,36,02,03,DD
180 DATA36,03,00,DD,7E,06,07,07
190 DATA07,47,07,80,4F,E5,21,00
200 DATADF,06,00,09,EB,E1,D5,DD
210 DATA6E,07,26,00,29,29,29,29
220 DATA29,16,00,DD,5E,08,7B,CB
230 DATA3B,CB,3B,E6,03,4F,0C,19
240 DATA11,00,E2,19,D1,22,B9,DE
250 DATA1A,D5,1E,00,41,05,28,09
260 DATAB7,1F,CB,1B,1F,CB,1B,10
270 DATAF8,57,7E,A2,28,04,DD,36
280 DATA03,01,7E,AA,77,23,7E,A3
290 DATA28,04,DD,36,03,01,7E,AB
300 DATA77,11,1F,00,19,DD,35,01
310 DATAD1,13,20,CC,DD,7E,00,DD
320 DATA77,01,DD,35,02,28,06,2A
330 DATAB9,DE,23,18,B8,AF,DD,46
340 DATA03,C3,16,0D
350 REM :::::: ｷｬﾗｸﾀ ﾃﾞｰﾀ :::::
360 REM :::::: ｺﾞｷﾌﾞﾘ ::::::::
370 DATA00,00,02,0A,0A,0A,02,00
380 DATA00,A8,AA,AA,AA,AA,AA,A8
390 DATA00,02,48,A0,A0,48,02,00
400 REM :::::: ﾊｴﾀﾀｷ :::::::::
410 DATA00,00,00,00,AA,00,00,00
420 DATA00,2A,22,2A,A2,2A,22,2A
430 DATA00,AA,22,AA,22,AA,22,AA
440 REM :::::: ﾓｸﾞﾗ ::::::::::
450 DATA00,00,01,06,05,05,05,05
460 DATA14,55,55,55,55,55,7D,55
470 DATA00,00,40,90,50,50,50,50
480 REM :::::: ｺｲｺｲﾊｳｽ ::::::::
490 DATA00,00,00,03,00,00,00,00
500 DATA0C,3F,FF,FF,55,6A,6A,6A
510 DATA00,00,C0,F0,40,40,40,40
520 REM :::::: ｼｮｳｶﾞｲﾌﾞﾂ ::::::
530 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
540 DATA00,55,55,55,55,55,55,55
550 DATA00,40,40,40,40,40,40,40
```

《リスト2》メイン・プログラム・リスト

```
10 REM ************************
20 REM *  ｺﾞｷﾌﾞﾘ ｺｲｺｲ:PC-6001 *
30 REM *  By. Mr.ｽﾗﾝﾌﾟ        *
40 REM ************************
50 REM ::::: ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ::::::::
60 SCREEN 3,2,2:COLOR 2,1,1:CLS
70 D=6:R=5:SC=0
80 F=0:G=0:Q=0:J=0:X=119:Y=95:A=
71:B=47:A1=0:B1=8:U=119:U1= 8
90 REM ::::: ｶﾞﾒﾝ ::::::::::::
100 FOR J=39 TO 167 STEP 128
110 FOR I=23 TO 223 STEP 12
120 Z=USR(4),I,J:NEXT I,J
130 FOR J=23 TO 223 STEP 192
140 FOR I=47 TO 159 STEP 8
150 Z=USR(4),J,I:NEXT I,J
160 COLOR 3:LOCATE 0,1:PRINT "●
ｺﾞｷﾌﾞﾘ  ｺｲｺｲ ●";
170 COLOR 4:PRINT "SCORE :";SC
180 PLAY "O5L8FFFGEEFEEEEFFFEEEE
EDCCC","V903DDDDEEEECCV8E"
190 Z=USR(1),X,Y:Z=USR(0),A,B
200 Z=USR(3),191,U
210 FOR I=0 TO 1000:NEXT I
220 REM ::::: ﾊｴﾀﾀｷ :::::::::
230 Z=USR(1),X,Y:T=STICK(0)
240 X=X+((T=7)-(T=3))*24
250 Y=Y+((T=1)-(T=5))*8
260 P=POINT (X+12,Y+6)
270 Z=USR(1),X,Y
280 IF P=2 THEN 850
290 IF STRIG(0)=1 THEN 390
300 REM ::::: ｺﾞｷﾌﾞﾘ :::::::::
310 G=G+1:GOTO 640
320 IF G-INT(G/D)*D<>0 THEN 510
330 Z=USR(0),A,B:A=A+A1:B=B+B1
340 P=POINT (A+12,B+2)
350 Z=USR(0),A,B
360 IF P=2 THEN 850
370 IF P=4 THEN 750
380 GOTO 510
390 REM ::::: ﾀﾀｸ ::::::::::::
400 SOUND 7,55:SOUND 6,25
410 SOUND 8,16:SOUND 11,0
420 SOUND 12,7:SOUND 13,0
430 SOUND 6,15:RESTORE 1010
440 IF P=4 THEN 600
450 FOR I=1 TO 4:READ M(I),N(I)
460 IF X+M(I)=A AND Y+N(I)=B THE
N 480
470 NEXT I:GOTO 300
480 A1=0:B1=0:A1=M(I):B1=N(I)
490 I=4:NEXT I:H1=5:GOSUB 620
500 GOTO 300
510 REM ::::: ﾓｸﾞﾗ ::::::::::::
520 F=F+1
530 IF F-INT(F/R)*R<>0 THEN 220
540 V=INT(RND(1)*7)*24+48-1
550 W=INT(RND(1)*14)*8+48-1
560 Z=USR(2),V,W:PRINT CHR$(7);
570 IF V=191 AND W=U THEN 850
580 IF V=A AND W=B THEN 850
590 GOTO 220
600 Z=USR(2),X,Y:H1=10:GOSUB 620
:GOTO 220
610 REM ::::: ｽｺｱ ::::::::::::
620 COLOR 1:LOCATE 0,2:PRINT "SC
ORE :";SC:SC=SC+H1
630 COLOR 4:LOCATE 0,2:PRINT "SC
ORE :";SC:RETURN
640 REM ::::: ｺｲｺｲﾊｳｽ :::::::::
650 Q=Q+1
660 IF Q-INT(Q/5)*5<>0 THEN 320
670 Z=USR(3),191,U:U=U+U1
680 IF U= 47 THEN U1= 8
690 IF U=151 THEN U1=-8
700 P=POINT (203,U+3)
710 Z=USR(3),191,U
720 IF A=191 AND B=U THEN 750
730 IF P=2 THEN 850
740 GOTO 320
750 REM ::::: ROUND CLEAR :::::
760 PRINT CHR$(7);
770 COLOR 3:LOCATE 0,5:PRINT "RO
UND   CLEAR !!"
780 COLOR 4:LOCATE 3,7:PRINT "BO
NUS :";U:SC=SC+U
790 PLAY "O4L8EFGGGGR64EDCCFGFFD
ECCC","O3EEEEEEFFF"
800 D=D-1:R=R-1:IF D=1 THEN D=2
810 O=O-1:IF R=0 THEN R=1
820 IF O=0 THEN O=1
830 FOR I=0 TO 1500:NEXT I
840 CLS:GOTO 80
850 REM ::::: GAME OVER :::::::
860 SCREEN 3,2,2
870 FOR I=0 TO 500: NEXT I
880 PRINT CHR$(7);:CLS:L=2
890 RESTORE 1020:FOR I=2 TO 4:RE
AD A,B,C,D:LINE (A,B)-(C,D),I,B
900 NEXT I:PAINT (100,120),3,4
910 LOCATE 3,5
920 FOR I=1 TO 11:COLOR L:PRINT
MID$("GAME OVER !",I,1);
930 L=L+1:IF L=5 THEN L=2
940 NEXT I:COLOR 2
950 COLOR 4:LOCATE 0,7:PRINT "YO
UR SCORE ";SC;SPC(27);"POINT"
960 COLOR 2:PRINT :PRINT "HIT  S
PACE  KEY!"
970 PLAY "O4L8FFFFEEEEDDDCCCC","
O3FEFDCFDD8"
980 IF STRIG(0)=0 THEN 980
990 GOTO 50:REM By.Mr.ｽﾗﾝﾌﾟ
1000 REM ::::: ﾃﾞｰﾀ :::::::::::
1010 DATA 24,0,-24,0,0,8,0,-8
1020 DATA 60,30,185,160,70,40,17
5,150,80,50,165,140
1030 REM ｶﾝｾｲ 8 月 10 日 2 時 20 分
```



★みなさん、手をひろげてください。わーい、私の勝ちだ！ちなみに私はチョキをだしたのだ。ワッハッハ。(広島市・高橋　誠13才)……【影：ハハ、私の勝ちさ。編：あれ？ここにあった100円玉は？影：ギューッ。】

PC-6001mkII/6601/SR用
（モード5，ページ3）

KAGE(カゲ)さんの編集部復活日記

大西　章



ストーリー

ある日，ナマズさんが怒って大地震をおこしました。そのため，電波新聞社もろとも地中に埋まってしまいました。そこで，KAGEさんは，地中に埋まってしまったプログラム(🖫)を取ってきて，自分1人で編集部を復活させようと思ったのでした。

遊びかた

あなたは，地震のためにサングラスを落としてしまったカゲさんをうまく操作して，プログラムを取ってください。しかし，一度通ったところはなぜかもう通れません。

キー操作

カーソル・キー…カゲさんの上下左右移動

SHIFT キー…ROUNDやり直し

スペース・キー…タイトル画面にもどる

SAVE&LOAD

まず，**リスト1**をSAVEし，つぎに**リスト2**をSAVEします。

そして**リスト1**をLOADしてRUNすると，自動的に**リスト2**をLOADしてくれます。そして，RUNでOK！

《第1表》主な変数

KA( )	…カゲさんの配列
PR( )	…プログラムの配列
WA( )	…カベの配列
B	…プログラムを全部取ると1になる
Y	…移動場所が一度通ったところだと1になる。
R	…ラウンド数
KE	…キー・コードが入ってくる
KX	…カゲさんのX座標
KY	…カゲさんのY座標

CHECKER FLAG

Dr.D：プログラムについてだが，キャラクターのデータは，プログラムを作る側としては，このほうが楽だが，入力する立場になると，少しめんどうだ。だから，ある程度圧縮して短かくすべきだな。しかし，ROUNDのデータは，あまり圧縮すると，画面を描くとき遅くなってしまうのでこのままでもよいだろう。

編：それにしても，よくあるゲームじゃないですか？ストーリー性はあるが，ゲームに生きてこなければね。みなさん，もうこの手のゲームから卒業しましょう。

Dr.D：少しぐらいは，同じになってもしかたないが，もう少しオリジナリティをだしてほしいな。

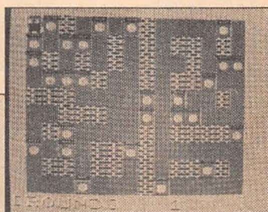
評…なんだこの手つきは！（影）



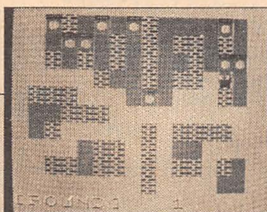
by さすがのAくん



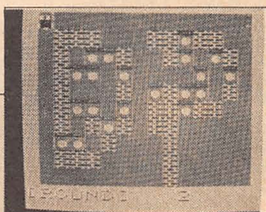
《写真1》タイトル画面。このタイトルがまたいい



《写真2》1面です。一筆書きの要領でがんばれ！



《写真3》いいぞ，その調子。あと一息ですね



《写真4》これは2面。ちょっとむずかしくなります

★ワンテク：手の小指をまげると，くすり指がまがります。（新潟県長岡市・くっちゃんぽんく14才）……【影：こりゃ，またすごいテクニックだな。編：当たり前のことでしょう。影：いやー。私はホラ。編：エーッ！】

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 REM ♠♠♠♠♠♠♠♠ りすと ・・ 1 ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠
20 SCREEN3,3,1:COLOR3,1,2:CLS:OUT&H93,2
30 FOR Y=0 TO 47:READ A$
40 FOR X=1 TO 16:B=VAL(MID$(A$,X,1))
50 PSET(X-1,Y),B:NEXTX:NEXTY
60 OUT&H93,3
70 SCREEN1,1,1:CLS:PRINT"りすと・・2をLOADします。
"
80 CLOAD
90 REM ♠♠♠♠♠ KAGE ♠♠♠♠♠♠
100 DATA 2211111111111122,22111111111111
22
110 DATA 1111111111111111,22422224222244
22
120 DATA 2242332423324422,33423324233244
33
130 DATA 3342222422224433,33444444444444
33
140 DATA 3344444444444433,33444444444444
33
150 DATA 2244444444444422,22444444444444
22
160 DATA 2244444444444422,22444444444444
22
170 DATA 2244442222444422,33333322223333
33
180 REM ♠♠♠♠ PROGRAM ♠♠♠♠
190 DATA 4444444444444444,44443333333344
44
200 DATA 4444444444444444,44444444444444
44
210 DATA 3333333333333333,33333333333333
33
220 DATA 3333332222333333,33332222222233
33
230 DATA 3333222222223333,33332222222233
33
240 DATA 3333222222223333,33332222222233
33
250 DATA 3333332222333333,33333333333333
33
260 DATA 3333333333333333,33333333333333
33
270 REM ♠♠♠♠♠ WALL ♠♠♠♠♠♠
280 DATA 4422444444442244,22222222222222
22
290 DATA 4444442244444444,44444422444444
44
300 DATA 2222222222222222,44224444444422
44
310 DATA 2222222222222222,44444422444444
44
320 DATA 4444442244444444,22222222222222
22
330 DATA 4422444444442244,22222222222222
22
340 DATA 4444442244444444,44444422444444
44
350 DATA 2222222222222222,44224444444422
44
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
10 REM ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠
20 REM ♠  KAGE きんの へんしゅうぶ ふっかつ にっき ! ♠
30 REM ♠                       By. AKIRA.  ♠
40 REM ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠
50 REM ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠ きゃらくたー せってい ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠
60 DIM KA(20),PR(20),WA(20),RO$(5,10)
70 SCREEN,3,2:CONSOLE,,,0
80 GET@(0,0)-(15,15),KA:GET@(0,16)-(15,3
1),PR:GET@(0,32)-(15,47),WA
90 REM ♠♠♠♠♠♠♠♠♠ ROUNDせってい ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠
100 FORY=1TO5:FORX=1TO10:READ A$
110 RO$(Y,X)=A$:NEXT X,Y
120 REM ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠ た い と る ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠
130 R=1:SCREEN3,2,2:COLOR3,1,2:CLS
140 LOCATE4,3:PRINT"- KAGE - きんの"
150 KANJI(38,60),4,887,468,864,867,118,7
83,163
160 LOCATE3,16:PRINT"HIT SPACE KEY!"
170 IFINKEY$<>" " GOTO 170
180 REM ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠ ROUND かく ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠
190 B=0:TT=0:TL=0:COLOR,2:CLS
200 LINE(16,16)-(239,175),1,BF
210 FOR Y=1 TO 10:FOR X=1 TO 14
220 R$=MID$(RO$(R,Y),X,1)
230 IFR$="1"THENKY=Y*16:KX=X*16:PUT@(X*1
6,Y*16),KA,PSET
240 IFR$="2"THENTL=TL+1:PUT@(X*16,Y*16),
PR,PSET
250 IFR$="3"THENPUT@(X*16,Y*16),WA,PSET
260 NEXT X,Y
270 LOCATE0,18:PRINT"[ROUND]  ";R;
280 REM ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠ GAME START ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠
290 EXEC&H1058:EXEC&H1061:KE=PEEK(&HFECA
)
300 IF KE=1 GOTO 180
310 IFKE=128GOTO 120
320 IF KE<>4 AND KE<>8 AND KE<>16 AND KE
<>32 GOTO 290
330 KY=KY+(KE=4)*16-(KE=8)*16:KX=KX-(KE=
16)*16+(KE=32)*16:GOTO360
340 KY=KY+(KE=4)*(Y=1)*16-(KE=8)*(Y=1)*1
6
350 KX=KX-(KE=16)*(Y=1)*16+(KE=32)*(Y=1)
*16:GOTO 290
360 REM ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠ そこはなにいろか ? ♠♠♠♠♠♠♠♠♠
370 IFPOINT(KX,KY+9)<>3 GOTO 390
380 TT=TT+1:B=-(TT=TL):PLAY"S005L64CDEFG
AB"
390 Y=-(POINT(KX,KY+1)=2)
400 REM ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠ KAGE けす ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠
410 IFY=1 GOTO 340
420 KY=KY-(KE=4)*16+(KE=8)*16:KX=KX+(KE=
16)*16-(KE=32)*16
430 LINE(KX,KY)-(KX+15,KY+15),2,BF
440 REM ♠♠♠♠♠♠♠♠ KAGE  いどう ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠
450 KY=KY+(KE=4)*16-(KE=8)*16:KX=KX-(KE=
16)*16+(KE=32)*16
460 PUT@(KX,KY),KA,PSET:PLAY"S005L32CA"
470 IFB=1 GOTO 490
480 GOTO 290
490 REM ♠♠♠♠♠♠♠♠ ROUND UP ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠
500 R=R+1:FORT=1TO5:PLAY"L64CDEFGAB":NEX
TT
510 IFR=6 GOTO 530
520 GOTO 180
530 REM ♠♠♠♠♠♠♠♠ 5めん CLEAR ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠
540 COLOR,2:CLS
550 LOCATE5,5:PRINT"あなたの おかげで "
560 LOCATE4,6:PRINT"でんぱしんぶんしゃ は"
570 LOCATE4,7:PRINT"ふっかつ しました。"
580 FORT=0TO1000:NEXT T:GOTO 120
590 REM ♠♠♠♠♠♠♠♠♠ ROUND 1 ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠
600 DATA 12302023000020,20220303033030
610 DATA 23030303003022,02223003033200
620 DATA 33300002020030,00333002022000
630 DATA 03200003033332,20203323000000
640 DATA 03303303033230,00020003200000
650 REM ♠♠♠♠♠♠♠♠♠ ROUND 2 ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠
660 DATA 10000000000000,03330003323300
670 DATA 03022300320230,03220200002020
680 DATA 03000302322030,03220203323300
690 DATA 03032303300000,02203000300000
700 DATA 03330000300000,00000000300000
710 REM ♠♠♠♠♠♠♠♠♠ ROUND 3 ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠
720 DATA 13000020200002,03033330330330
730 DATA 22020230322030,22020030222000
740 DATA 03200032320000,03033330303033
750 DATA 03033330303000,03033330000000
760 DATA 03000000003000,20030032030002
770 REM ♠♠♠♠♠♠♠♠♠ ROUND 4 ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠
780 DATA 10230300000020,20000303330330
790 DATA 03030300200000,02030023000003
800 DATA 03232303333303,03300000200000
810 DATA 23003030300000,03200202330330
820 DATA 03333030000000,00200000002002
830 REM ♠♠♠♠♠♠♠♠♠ ROUND 5 ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠
840 DATA 10000000000000,03333000333300
850 DATA 02222302233300,03222303222300
860 DATA 03322303200000,03332003200000
870 DATA 03000002222300,03000003322300
880 DATA 03000000333300,00000000000000
```

★僕の先生はFM－8を持っていて，去年，「ＢＡＳＩＣを教えてやろう」と言ったはずだが，まだ一度も教えてもらったことがない。（大分県宇佐市・**松下亮一12才**）……**【影：私から言ってやろう。その前にそれ女の先生？】**

PC-6001mkII SR/6601SR用
(SR-BASIC)

ゲート ゴルフ

花戸　俊介



●STORY

今日はDr. Dの誕生日，編君やつぐ美さんはDr. の老眼を考えて，夢の島に直径1mものホールがあるゴルフ場を作った。

おもいっきりスイングもできないことも考えて，ゲートボールでホールに入れることにした。

●HOW TO PLAY

力と方向を入力するとボールがころがります。力は1～100で入力します。力の入れ具合は，画面左下のグラフと風を見てください。

グラフの見かたですが，黒いグラフは，100%無風のときの飛び具合です。つぎに方向を入れてください。方向は16方向を指定できます(第1図)。

★

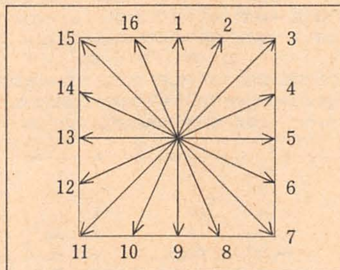
●LEVEL

このゲートゴルフは，レベルの選択ができます。3種類あります。

●**初級コース**…Dr. に向いてるんじゃないかな？　PAR＝3

●**中級コース**…ずいぶんむずかしくなる。3打で入れるのは無理でしょう。

●**プロ・コース**…めちゃくちゃむずかしいです。カップインは，影さんくらいかな？　PAR＝6



《第1図》方向とキー入力の関係

★

●ABOUT WIND

風は下に表示されます。2.0は無風でそれからだんだん強くなり，2.9以上は強風です。

●その他・etc…

だいだい色のは，木です。当たるとはね返ります。はね返ったところに青い円が表示されます。2回当たるとゲーム・オーバー。水色は海。止まったところが海なら，ゲーム・オーバー。赤い円は，ホールです。止まったところがホールなら，カップ・イン。ゲーム・オーバーになったとき，再びゲームはスペース・キー，やめるときはカーソル・キーの⇧を押してください。そのホールの合計打数は，パソコン側でだします。パーだ，ボギーだ，などの計算は各自でやってください。

★

《第1表》変数表

x，y：ボールの座標
x1，y1：ボールの加速値
A：方向用　B：力
Kがつくものすべて：表示用
A$，A1$：キーイン用
V，W，N，M：グラフィック用

CHECKER FLAG

Dr.D：方向に対してのX，Yの増える数を，配列におさめている。これによりプログラムの簡略化，スピード・アップに成功している。リストも短く，まあ良くできているんじゃないかな。

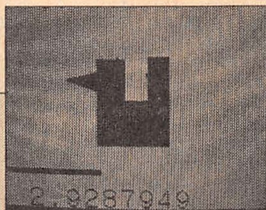
編：Dr. がほめるのもめずらしいですね。それと，音がすばらしかったですね。

Dr.D：やはり，短かくて，おもしろいゲームが一番！　入力になん時間もかかって，数分であきちゃったらつまらないものな。

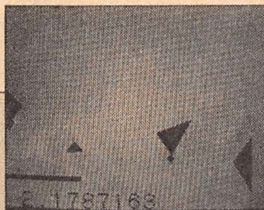
編：ところで，SR専用のプログラムも毎回掲載していくことになりました。SRユーザーがんばって投稿してください。



《写真1》初級コースです。Dr.D向きのコースだって



《写真2》中級コースです。これは誰向きなのかな？



《写真3》プロ・コース。影さんだけにできるんだと



《写真4》カップイン！　この音楽におもわず感動！

PC-6001mkII SR

★ベーマガの裏表紙でおなじみの工藤夕貴ちゃんが，7月21日に新曲「ときめき　FALL　IN　YOU」をだしました。ベーマガ読者のみなさん1枚買いましょう。(茨城県勝田市・永田雅道15才)……【編：ハーイ。】

ゲートゴルフのプログラム・リスト

```
10  REM **** しょき ****
20  SCREEN 1,1,1:WIDTH40,20:CLS
30  DIM X1(16),Y1(16)
40  C=0:S=0:B=0:A=0:GOSUB 400
50  REM **** メイン ****
60  K=0:K1=0:A$="":A$="":A1$="":K$=""
70  C=RND(1):C=C+2:GOSUB830
80  K1=1002:K$="(1-100)・・・?":GOSUB100:B=A
:IF B>100THENB=100:K=16
90  KANJI(0,0),9,902:K1=298:K=16:K$="(1-1
6)・・?":GOSUB100:GOTO 150
100  KANJI(K,0),9,K1,K$
110  A$=INKEY$:IFA$=""THEN110ELSEIFA$=CHR
$(13)THEN130
120  A1$=A1$+A$:KANJI(K,16),9,A$:K=K+16:G
OTO 110
130  LINE(0,0)-(319,33),6,BF
140  A=VAL(A1$):A$="":A1$="":RETURN
150  REM **** とぶ ****
160  B=B/C
170  FOR I=1 TO B
180  X=X+X1(A):Y=Y+Y1(A):PSET(X,Y),11
190  IF POINT(X,Y+1)=3 THEN PLAY "@5L32CD
":S=S+2:GOTO 240
200  PLAY "@505L32C":NEXT:S=S+1
210  IF POINT(X,Y+1)=11THEN 320
220  IF POINT(X,Y+1)=6 THEN PLAY "@12L806
CDEFGA2","@12L404R4CDEFGD2":GOTO 280
230  PSET(X,Y),10:GOTO 60
240  REM **** けいこく ****
250  PLAY "@12L1606C05BABAGFGE8D8C4"
260  P=P+1:IF P=2THEN 280
270  Y=Y-5:X=X-5:CIRCLE(X,Y),2,10:GOTO60
280  KANJI(66,50),10,"COURSE OUT"
290  KANJI(0,66),11,"YOU'ER BAD PLAYER!!"
300  KANJI(50,100),9,"TRY AGAIN?"
310  IFSTRIG(0)=1THENRUNELSEIFSTICK(0)=1T
HENENDELSE310
320  REM **** HOLE IN ****
330  BGM0:A$="T20005@5L4":PLAY A$,A$,A$
340  PLAY "CC8C8C2R4C+CC+CC8C8C2","G1R4FE
FE1","E1R4G+GG+G1"
350  RESTORE 380:S$=STR$(S)
360  KANJI(10,40),9,"TOTAL...",S$
370  FOR I=1TO 4:READ K,K1,C,K$:KANJI(K,K
1),C,K$:NEXT:GOTO 310
380  DATA 20,20,10,"YOUR SCORE",0,62,15,"
You'll be"
390  DATA 32,79,10,"a nice player.",50,10
0,9,"TRY AGAIN?"
400  REM **** がめん ****
410  RESTORE540:FOR I=1 TO 16:READX1(I),Y
1(I):NEXT
420  INPUT"LEVEL しょきゅう(1) ちゅうきゅう(2) プロきゅ
う(3)";F
430  IFF=1THENRESTORE570ELSEIFF=2THENREST
ORE620ELSE GOTO 670
440  SCREEN 2,2,2:CLS:LINE(0,0)-(319,199)
,6,BF
450  READ W,V
460  FORI=1TO13:READW1,V1:LINE(W,V)-(W1,V
1),13
470  W=W1:V=V1:NEXT
480  READ A,B,C,D:PAINT(A,B),13,13:CIRCLE
(C,D),4,11:PAINT(C,D),11,11
490  FOR I=1 TO 6
500  READ N,M:KANJI(N,M),3,"♠":NEXT
510  LINE(10,170)-(113,173),9,BF
520  READX,Y:PSET(X,Y),10:RETURN
530  REM **** DATA ****
540  DATA 0,-2,1,-2,2,-2,2,-1,2,0,2,1,2,2
,1,2,0,2
550  DATA -1,2,-2,2,-2,1,-2,0,-2,-1,-2,-2
,-1,-2
560  REM ** しょきゅう コース **
570  DATA 126,63,165,63,178,78,178,148,16
5,156,107,156,93,146,93,125,107,114
580  DATA 137,114,148,125,157,125,157,81,
126,63
590  DATA 130,130,107,144
600  DATA 159,121,171,121,142,142,124,126
,109,120,120,139,145,67
610  REM ** ちゅうきゅうコース **
620  DATA 110,84,134,84,134,116,154,116,1
54,82,173,82,173,151
630  DATA 110,151,110,108,84,100,110,94,1
10,93,110,92,110,84
640  DATA 133,108,102,101
650  DATA 125,97,110,84,121,120,137,122,1
53,85,125,75,171,88
660  REM ** プロ コース **
670  SCREEN 2,2,2:CLS:LINE(0,0)-(319,199)
,6,BF
680  RESTORE 690:FORI=1TO13:READA,B,C,D:L
INE(A,B)-(C,D),13:NEXT
690  DATA 18,103,36,89,36,89,53,105
700  DATA 53,105,39,121,39,121,18,103
710  DATA 107,138,115,146,115,146
720  DATA 99,147,99,147,107,138
730  DATA 192,129,229,117,229,117
740  DATA 208,149,208,149,192,129
750  DATA 295,183,275,157,275,157
760  DATA 295,134,295,134,295,183
770  DATA 34,94,106,143,212,135,285,150
780  FOR I=1 TO 4:READ X,Y:PAINT(X,Y),13,
13:NEXT
790  RESTORE800:GOTO 480
800  DATA 285,150,30,135
810  DATA 209,123,38,110,39,104,36,113
820  DATA 204,141,204,141,287,155
830  REM ** かぜ **
840  LINE(0,184)-(200,199),6,BF
850  C$=STR$(C):KANJI(0,184),9,865,"・・",C
$
860  RETURN
870  REM ***************************
880  REM *       GATE    GOLF        *
890  REM *      1985・   4 . 1       *
900  REM *    FOR PC-6601SR & mkIISR *
910  REM *    BY. S.HANATO           *
920  REM ***************************
```


★そうじの時間に，ほうきを持ってギルのまねをしている私は変人でしょうか。（石川県輪島市・泉　誠14才）……
【影：ハーイ！編：どうしたの，いきなり。影：ヘンジ…ン！編：泉君と２人で変人会でも結成したら！】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR用
(N-BASIC)

Boomerang Boy
ブーメラン ボーイ

Arkey



STORY

バミューダ海域におかしなボールが多発してから1週間，そのボールは全世界に広がった。ジカートと名付けられたそのボールは，自らの意志でワープをしつつ，人類の文明を破壊していった。

同じころ，地下からでてきた建造物“Z（ゼータ）”とジカートの関連を主張する科学者たちは，“MX爆弾”と“ビーム・ブーメラン”で建造物，ジカートの破壊を試みた。

キミは彼らに選ばれた戦士だ。できるだけ多くの“Z”を破壊してくれたまえ。

HOW TO PLAY

8246で♣を上下左右に動かし，8246＋スペース・キーでブーメランの発射です。ブーメランで“Z”を破壊すると50点。“●”（ジカート）を破壊すると100点です。自分は“Q”（MX爆弾）に当たると死にますが，ブーメランを当てると爆発します。その爆風に“●”を巻き込むと100点。“Z”や自分が巻き込まれると，ワープします。

ブロックもくずせますが，点にはなりません。しかし，ブロックをくずしたとき“？”がでると，100～999点のミステリー・ポイントが入ります。

面クリアすると，ボーナスが入ります。ジカートや爆弾に当たるとミスで，3回ミスすると，終わりです。

EPILOGUE

このゲームのコツは，ブーメランの扱いに慣れることと，敵が目の前にワープしてきてもあわてないことです。

それから，810行の“■”はGRAPH＋Mで，他のところはGRAPH＋,です。

RECONSTRUCTION

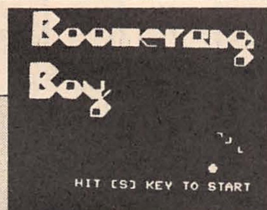
改造については，色を変えるとか，敵を増やすとか，ブーメランの飛びかたを変えるとかがあるでしょう。

《第1表》プログラムの説明

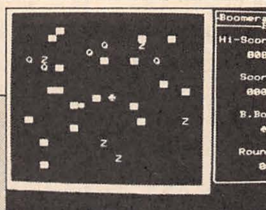
100	初期設定
110	ブーメラン用変数設定
130	デモ画面表示へ
150	ゲーム画面表示へ
170～210	自分の移動
220	面クリア？
240～320	敵の移動
340	自分がやられた？
360～460	ブーメランの飛行
480～540	爆弾の爆発
550	敵がやられた？
560～570	自分のワープ
580～620	“Z”のワープ
640～670	敵の爆発
690～710	ミステリー・ポイント
730	自分の位置の初期化
740～880	ゲーム画面表示
900～930	スコア表示ルーチン
950～980	ブーメラン用の設定
990～1020	ブーメランのデータ
1040	変数初期化
1050～1100	タイトル
1110～1150	デモ
1170～1180	面クリア
1200～1210	やられた
1230～1310	ゲーム・オーバー
1320～1340	再ゲームの判定

CHECKER FLAG

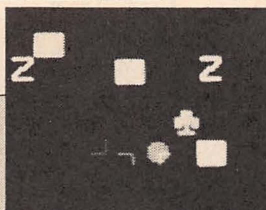
編：うわ，うわ，うわ～。
影：どうしたんだ，編くん。
編：だって，ブーメランが，思いどおりに飛ばないんだもん。むずかしいですよ。
影：そこがおもしろいんじゃないか。それにしても，Dr. このブーメランの動きリアルですねえ～。
Dr.D：そうだな，ノーマル・キャラでも，アイデアとテクニックで，それらしく見えるもんだ。
影：この場合，ブーメランはどうやって表示しているんですかね。
Dr.D：ここでは，ブーメランのそれぞれを，B$という配列に入れて順番に表示しているんだな。
影：なるほど，アニメーションの原理ですね。

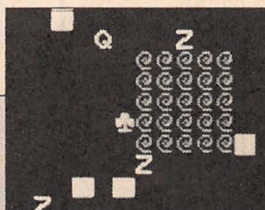


《写真1》タイトル画面。ブーメランの動きに注目



《写真2》さあ，ブーメラン・ボーイの活躍のはじまり


《写真3》シュルルン！ブーメランを投げて破壊せよ


《写真4》Qに当てると爆発。それ，爆風に巻き込め！

★10月号78ページのドラゴンスープレックス君。僕も藤波辰巳のファンなんだ。えっ？ここは，週刊プロレスじゃなかったの？（東京都文京区・ハウ太郎Ⅳ12才）……【影：ここは，ベースボールマガジンだぞ。一同：ん？】

Boomerang Boyのプログラム・リスト

```
10 REM┌─────────────────────────────┐
20 REM|◣ ▲ ▲ ◣◢ ◤◥ ■ ▲ ◣◢ ▲          |
30 REM|■ | ■ | ■ ■ ■ ◤ ◥◣ ■ ■┐       |
40 REM|◤ ▼ ▼ ■ ■◢ ■◣ ■ ◤◥ ▼          |
50 REM|    ┌──4────────┐              |
60 REM|▲OO◣┤BOOMERANG デ、|  ◣ ▲ ◣◢   |
70 REM| |■■| |TARGET,ZICURT|  ■ | ■ ▼ |
80 REM|A▲A|ヲ ハカイ セヨ !  |  ◤ ▼ ◢   |
90 REM└────┘└──────────┘└──────────┘
100 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z:DEFFNP(X,Y)=PEEK(&HF302+X*2+Y*120)
110 GOSUB 950
120 REM▬▬    D E M O     ▬▬▬▬▬▬▬▬▶
130 GOSUB 1040
140 REM▬▬   S T A G E    ▬▬▬▬▬▬▬▬▶
150 GOSUB 720
160 REM▬▬     B O Y      ▬▬▬▬▬▬▬▬▶
170 I0=INP(0):I1=INP(1):VX=(I0=239)-(I0=191):VY=(I1=254)-(I0=251)
180 IF VX<>0 THEN VY=0
190 IF INP(9)=191 THEN GOSUB 360:VX=0:VY=0
200 P=FNP(X+VX,Y+VY):IF P=81 OR P=236 THEN O=1 ELSE IF P<>32 THEN VX=0:VY=0
210 COLOR 5:LOCATE X,Y:PRINT " ":X=X+VX:Y=Y+VY:COLOR 4:LOCATE X,Y:PRINT "♣"
220 IF E=R+4 THEN 1170
230 REM▬▬ Z I C U A R T ▬▬▬▬▬▬▬▬▶
240 IF RND(1)>.1 OR WF>0 THEN 280
250 BEEP1:VC=X+(RND(1)*5+2)*SGN(13.5-X)-C
260       VD=Y+(RND(1)*5+2)*SGN(12.5-Y)-D:BEEP0:WF=11-R
270 IF FNP(C+VC,D+VD)<>32 THEN 250 ELSE 300
280 A=RND(1)+.6-R/20:B=RND(1)+.6-R/20:IF A<0 THEN A=0 ELSE IF B<0 THEN B=0
290 VC=SGN(X-C)*(1-A)+(RND(1)*3-1)*A:VD=SGN(Y-D)*(1-B)+(RND(1)*3-1)*B
300 Q=FNP(C+VC,D+VD)
310 IF Q=235 THEN O=1 ELSE IF Q<>32 OR O=1 THEN VC=0:VD=0
320 COLOR 5:LOCATE C,D:PRINT " ":C=C+VC:D=D+VD:COLOR 2:LOCATE C,D:PRINT "●"
330 IF WF>0 THEN WF=WF-1
340 IF O=1 THEN 1200 ELSE 170
350 REM▬▬   BOOMERANG    ▬▬▬▬▬▬▬▬▶
360 IF VX=0 AND VY=0 THEN RETURN
370 N=-(I0=239)-(I0=251)*2-(I0=191)*3
380 FOR I=0 TO 9:V=X+BX(N,I):W=Y+BY(N,I):U=FNP(V,W):IF U=81 THEN F=1
390  IF U=135 THEN I=10:GOTO 460
400  COLOR 6:LOCATE V,W:PRINT B$((I+N)MOD4);
410  IF U=236 THEN F=2 ELSE IF U=134 THEN F=3
420  IF U=90 THEN S=S+50:E=E+1:GOSUB 900
430   FOR J=1 TO 5:BEEP JMOD5:NEXT J
440  COLOR 5:LOCATE V,W:PRINT " ";
450  ON F GOSUB 480,640,690
460 F=0:NEXT I:RETURN
470 REM▬▬   B O M B !    ▬▬▬▬▬▬▬▬▶
480 L=0:FOR I=W-2 TO W+2:FOR J=V-2 TO V+2
490  IF I<1 OR I>23 OR J<1 OR J>26 THEN NEXT J,I
500  IF FNP(J,I)=90 THEN L=L+1
510 COLOR 2:LOCATE J,I:PRINT "@";:FOR T=0 TO 5:BEEPTMOD5:NEXT T,J,I
520 FOR I=W-2 TO W+2:FOR J=V-2 TO V+2
530  IF I<1 OR I>23 OR J<1 OR J>26 THEN NEXT J,I
540 COLOR 5:LOCATE J,I:PRINT " ";:NEXT J,I
550 IF ABS(C-V)<3 AND ABS(D-W)<3 THEN S=S+100:GOSUB 640
560 IF ABS(X-V)<3 AND ABS(Y-W)<3 THEN 570 ELSE 580
570 X=RND(1)*22+3:Y=RND(1)*19+3:IF FNP(X,Y)<>32 THEN 570
580 IF L=0 THEN RETURN
590 FOR I=1 TO L
600  A=RND(1)*24+2:B=RND(1)*21+2:IF FNP(A,B)<>32 THEN 580
610 COLOR 6:LOCATE A,B:PRINT "Z";:NEXT I
620 RETURN
630 REM▬▬ ZICUART CRASH  ▬▬▬▬▬▬▬▬▶
640 FOR I=0 TO50:COLOR2:LOCATEC,D:PRINTMID$(".+*#@",IMOD5+1,1):BEEPIMOD5:NEXTI
650 COLOR 5:LOCATE C,D:PRINT" ";:S=S+100:GOSUB 900
660 C=1-(RND(1)<.5)*25:D=1-(RND(1)<.5)*22
670 RETURN
680 REM▬▬ MISTERY POINT  ▬▬▬▬▬▬▬▬▶
690 IF RND(1)*20>1 THEN RETURN
700 COLOR 5:LOCATE V,W:PRINT "?";:BEEP 1:FOR I=0 TO 29:BEEP 0
710 S=S+RND(1)*900+100:GOSUB 900:RETURN
720 REM▬▬   STAGE SUB    ▬▬▬▬▬▬▬▬▶
730 X=14:Y=12
740 COLOR 5,32:PRINT CHR$(12);
750 LINE (0,0)-(27,24),"■",5,B :COLOR 7:LOCATE 28,0:PRINT"┌─────────┐";
760 FOR I=1 TO 22:LOCATE 28,I:PRINT"|";:LOCATE 38,I:PRINT"|";:NEXT I
770 LOCATE 28,23:PRINT"└─────────┘";:LOCATE 28,1:PRINT"├         ┤";
780 LOCATE 28,2:PRINT"├─────    ┤";:COLOR 5:LOCATE 29,1:PRINT"Boomerang"
790 LOCATE 35,2:PRINT"Boy":LOCATE29,4:PRINT"Hi-Score":LOCATE 32,9:PRINT"Score"
800 LOCATE 32,14:PRINT"B.Boy":LOCATE 32,19:PRINT"Round":GOSUB 900
810 COLOR5:FORI=0TO19:A=RND(1)*22+3:B=RND(1)*19+3:LOCATEA,B:PRINT"■":NEXTI
820 COLOR3:FORI=0TO 4:A=RND(1)*22+3:B=RND(1)*19+3:LOCATEA,B:PRINT"Q":NEXTI
830 COLOR6:FORI=1TOR+4-E
840 A=RND(1)*22+3:B=RND(1)*19+3:IF A=X AND B=Y THEN 840
850 LOCATE A,B:PRINT "Z":NEXT I
860 COLOR 4:LOCATE X,Y:PRINT "♣";
870 C=1-(RND(1)<.5)*25:D=1-(RND(1)<.5)*22:COLOR 2:LOCATE C,D:PRINT "●";
880 BEEP:RETURN
890 REM▬▬   SCORE SUB    ▬▬▬▬▬▬▬▬▶
900 COLOR 7:LOCATE 33,6:PRINT RIGHT$("0000"+MID$(STR$(HS),2),5);
910 LOCATE 33,11:PRINT RIGHT$("0000"+MID$(STR$(S),2),5);
920 LOCATE 35,21:PRINT RIGHT$("00"+MID$(STR$(R),2),3);
930 COLOR 4:LOCATE 35,16:PRINT MID$("   ♣♣♣",M+1,3);:RETURN
940 REM▬▬   FOR START    ▬▬▬▬▬▬▬▬▶
950 DIM BX(3,9),BY(3,9),B$(3)
960 B$(0)="┘":B$(1)="┐":B$(2)="┌":B$(3)="└"
970 FOR I=0 TO 3 :FOR J=0 TO 9:READ BX,BY:BX(I,J)=BX-4:BY(I,J)=BY-4:NEXT J,I
980 RETURN
990  DATA 5,4,6,4,7,3,7,2,6,1,5,0,4,0,3,1,3,2,3,3
1000 DATA 4,3,4,2,3,1,2,1,1,2,0,3,0,4,1,5,2,5,3,5
1010 DATA 3,4,2,4,1,5,1,6,2,7,3,8,4,8,5,7,5,6,5,5
1020 DATA 4,5,4,6,5,7,6,7,7,6,8,5,8,4,7,3,6,3,5,3
1030 REM▬▬   TITLE SUB    ▬▬▬▬▬▬▬▬▶
1040 S=0:R=1:M=3:E=0
1050 COLOR 2:PRINT CHR$(12)
1060 PRINT "■◣":PRINT"■◢":PRINT"■◣◢◣◢◣■■◢◣◤◢■◣◢◣"
1070 PRINT "■◤◥◤◥■■◣_ ■ ■◣■■◥◢":LOCATE 23,5:PRINT"▲"
1080 LOCATE 22,6:PRINT" └◤":COLOR 5:PRINT"■◣":PRINT"■◢"
1090 PRINT"■◣◢◣ |":PRINT"■◤◥◤◥◢/":PRINT"     ▲":PRINT"      └◤"
1100 COLOR 4:LOCATE 5,20:PRINT "HIT [S] KEY TO START"
1110 LOCATE 20,18:PRINT"♣" :COLOR 6
1120 FOR I=0 TO 9:LOCATE 20+BX(0,I),18+BY(0,I):PRINT B$(IMOD4);
1130 FOR J=0 TO 29:IF INP(4)=247 THEN J=30:I=11:GOTO 1150 ELSE NEXT J
1140 LOCATE 20+BX(0,I),18+BY(0,I):PRINT " ";
1150 NEXT I:IF I=10 THEN 1110 ELSE RETURN
1160 REM▬▬   C L E A R !  ▬▬▬▬▬▬▬▬▶
1170 COLOR 4:LOCATE 5,12:PRINTUSING "[ BONUS : ##### ]";R*500;
1180 E=0:S=S+R*500:R=R+1:BEEP:GOTO 150
1190 REM▬▬     O U T !    ▬▬▬▬▬▬▬▬▶
1200 COLOR2:FORI=0TO90:LOCATEX,Y:PRINTMID$(".+*#@",IMOD5+1,1):BEEPIMOD5:NEXT I
1210 M=M-1:O=0:GOSUB 900:IF M THEN 150
1220 REM▬▬   GAME OVER    ▬▬▬▬▬▬▬▬▶
1230 COLOR 4:PRINT CHR$(12)
1240 LOCATE 3, 8:PRINT"■◥◣ ◣◢ ◤◥ ◢■◣◢◤◥■■"
1250 LOCATE 3, 9:PRINT"■┐◣ ■■■ ■■◥■■ ■◢"
1260 LOCATE 3,10:PRINT"■◢■◣ ■■■◢ ■◤ ◥■◢■◣"
1270 COLOR 7
1280 IF HS<S THEN HS=S:LOCATE 5,12:INPUT "What is your name";H$
1290 LOCATE 5,14:PRINT "Hi-Score"
1300 COLOR 5:LOCATE 7,16:PRINT RIGHT$("0000"+MID$(STR$(HS),2),5);
1310 COLOR 7:PRINT " points":COLOR 2:LOCATE 11,18:PRINT"by ";:COLOR 5:PRINT H$
1320 COLOR RND(1)*7+1:LOCATE 5,23:PRINT "Replay (y/n) ?":K$=INKEY$
1330 IF K$="y" OR K$="Y" THEN 130
1340 IF K$="n" OR K$="N" THEN COLOR 7:PRINT CHR$(12);:END ELSE 1320
1350 REM┌──────────────────────────┐
1360 REM├ Boomerang Boy ═══════════┤
1370 REM|              by Arkey    |
1380 REM|●··ZICURT                 |
1390 REM|♣·YOU    '85 Tues. July 23.|
1400 REM└──────────────────────────┘
```

★④⑥⑧②のキーで，←→↑↓の向きにOFを動かし，スペース・キーで消滅します。“HIT　〔ページ数〕”……Hurry Up!!（埼玉県岩槻市・**鈴木　敦15才**）……【**編**：これは，マジでゲームになりそうですね。】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR用
(N-BASIC)

手

旦部　幸博



STORY

「さぁてと，プログラムでも作ろうかな」チム君は友達のクル君の家から帰ってくるなり，PC－8001をひきずりだしました。ところが‼　彼はなんと，クル君の家に「手」を忘れてきたのです。チム君は，急いでひき返しました。

PLAY

テンキーの2468でチム君(青)を動かして，「手」をすべて拾ってください。ただし，落ちている「手」は，それぞれグー(シアン)，チョキ(黄)，パー(白)の形をしているので，チム君のマーク(画面右下)とでジャンケンをして勝てないと拾えません。この，チム君のマークは，チェンジャー(緑)を通過するたびに，グー，チョキ，パーの順で変わります。

また，チェンジャーと重なってもひき返せませんし，一度通ったチェンジャーは壁(赤)になり，ひき返せません。ですから，よく考えて動かないと閉じ込められてそれっきりです。

2面からは，スコップ(マゼンタ)がでてきます。これを拾うと1個につき1回(数は画面右に表示)，チム君の足元に穴をあけることができるようになります(スペース・キーを押す)。動けなくなったら，リターン・キーを押してください。そうすると，ゲーム・オーバーです。

また，ラウンド開始音が鳴りやむときに，CTRLとSHIFTを押していると，つぎの面にうつります。全10面クリアするとゲーム・オーバーです。

LAST

このゲームを作る前日に，'85.8月号の「夢飴物語」を入力していたため，恐ろしく影響をうけました。画面用の配列変数などにその名残りがあります。小川真太郎さん。どうもありがとうございました。

参考
BM'84.8　ジャンケン　}
　'85.7　A HEWER　} からアイデア
　'85.8　夢飴物語

《第1表》主な変数表

RO	ラウンド数
CL	クリア状態かどうか
SH	スコップの数
TA	残りのターゲット数
MA	自分のマーク
X,Y	自分の位置
VX,VY	移動用
V1	自分の向き
L(17,11)	画面のデータ
PX,PY,L	キャラクターPUT用
A1%　A2%　B1% B2%　B3%　C1% C2%　C3%　C4%	キャラクター・データ

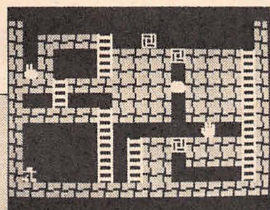
CHECKER FLAG

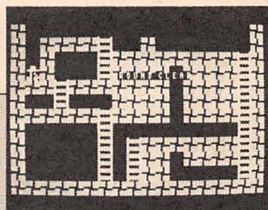
編：「手」とは変わったタイトルですね。
影：そうだね。でも，ゲームの内容は，タイトルみたいに単純じゃないんだもんなー。
Dr.D：最近，こんな感じのゲームが増えてきたが，これは今までのと，ひと味ちがうようだぞ。
影：どこが，ちがうんですか？
Dr.D：そうだな，ただものを順序よく取ればよいというものが多いが，これは，ブロックに穴をあける場所も考えなくてはいけない。簡単にはクリアできなくなっているところかね。
編：思考型ゲームは，むずかしいほうがおもしろいですからね。
影：私は，いやだ！

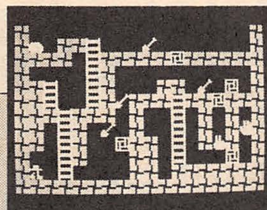
評…どうしたものか(影)

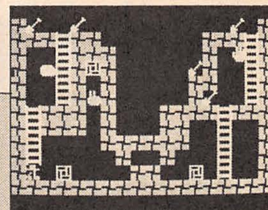


by ASTORO GATER


《写真1》思考型ゲーム。よく考えて進むんだぞ


《写真2》やったー。ナイス・クリア。この調子で‥‥


《写真3》これは6面。スコップの使いかたも重要だ


《写真4》最終の10面です。さすがにむずかしそー

★斉藤由貴はいいぞー。あの前，横，上どこから見ても，まんまるい〝驚異〟の3D円顔は最高だあ～。なあ，影さん。(宮城県仙台市・ブラックオニギリ16才)……【影：なあって言われても，その子知らないもん。】

```
10 CLEAR 300,&HE5FF:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,1:PRINT CHR$(12);
20 DEFINT A-Z:DIM A1%(4),A2%(4),B1%(4),B2%(4),B3%(4),C1%(4),C2%(4),C3%(4),C4%(4)
,L(17,11),R(44),L$(15)
30 DEFUSR=&HE91A:GOSUB 770
40 '
50 RO=1:RESTORE 960
60 CL=0:SH=0:X=1:Y=10:V1=1:MA=1:TA=3
70 GOSUB 460:FORI=0TO4:FOR J=8 TO 1 STEP-1:A=USR(I+J):NEXT J:NEXT I:IF INP(8)=63
 THEN 370
80 REM ■■ MAIN ■■
90 IF INP(1)=127 THEN 390
100 L1=L(X,Y+1):IF L1<>1 AND L1<>7 THEN V2=0:VX=0:VY=1:A=USR(3):GOTO 140
110 I0=INP(0):VX=(I0=191)*(X<16)-(I0=239)*(X>1):VY=(VX=0)*((INP(1)=254)*(L(X,Y)=
7)-(I0=251)*(L1=7)):IF VX<>0 THEN V1=VX ELSE IF VY<>0 THEN A=USR(3)
120 IF (INP(9)=191)*(SH>0)*(L(X,Y+1)=1)*(VX=0)*(VY=0)*(Y<10) THEN PX=X:PY=(Y+1):
L(X,Y+1)=0:L=0:GOSUB 640:SH=SH-1:GOSUB 590:A=USR(3):A=USR(2):A=USR(1)
130 L1=L(X+VX,Y+VY):IF L1=1 OR (VX=0)*(VY=0) THEN VX=0:VY=0:GOTO 180
140 IF L1>3 AND L1<7 THEN GOSUB 290
150 IF L1=2 THEN GOSUB 230
160 L=L(X,Y):IF L=2 THEN GOSUB 260
170 PX=X:PY=Y:GOSUB 640
180 X=X+VX:Y=Y+VY:L=8+SGN(V1+1):PX=X:PY=Y:GOSUB640
190 IF CL THEN 340
200 IF L1=3 THEN SH=SH+1:L(X,Y)=0:A=USR(6):GOSUB 590
210 GOTO 90
220 REM ■■ CHANGE ■■
230 V2=VX:IF L(X+VX+VX,Y+VY+VY)=1 THEN VX=0:VY=0:RETURN
240 RETURN
250 REM ■■ CHANGE 2 ■■
260 A=USR(1):A=USR(5):VX=V2:MA=MA+1:IF MA>3 THEN MA=1
270 GOSUB 610:L=1:L(X,Y)=1:RETURN
280 REM ■■ TARGET ■■
290 M1=MA+4:IF M1=7 THEN M1=4
300 IF M1<>L1 THEN VX=0:VY=0:RETURN
310 A=USR(7):A=USR(6):A=USR(4):TA=TA-1:L(X+VX,Y+VY)=0:IF TA>0 THEN RETURN
320 CL=1:RETURN
330 REM ■■ CLEAR ■■
340 FOR I=0 TO 52:A=USR(53-I)
350 LOCATE 30,7:COLOR IMOD7+1:PRINT "R O U N D  C L E A R"
360 NEXT I
370 RO=RO+1:IF RO<11 THEN FORI=0TO200:NEXTI:COLOR7,0,1:PRINT CHR$(12);:GOTO 60
380 REM ■■ GAME END ■■
390 FOR I=1 TO 36:A=USR(I):NEXT:COLOR 3
400 LOCATE 21,10:PRINT "[illegible]"
410 LOCATE 21,11:PRINT "[illegible]"
420 LOCATE 21,12:PRINT "[illegible]"
430 LOCATE 25,15:COLOR 6:PRINT "R E P L A Y ----- [RETURN]"
440 IF INKEY$=CHR$(13) THEN PRINT CHR$(12);:GOTO 50 ELSE 440
450 REM ■■ CRT SET ■■
460 OUT 81,0
470 FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 17:L(J,I)=0:NEXT J,I
480 FOR I=0 TO 11:L(0,I)=1:L(17,I)=1:NEXT I:FOR I=1 TO 16:L(I,11)=1:NEXT I
490 READ A$:I1=1:FOR I=0 TO 10:B$="":FOR J=1 TO 4:B$=B$+L$(VAL("&H"+MID$(A$,I1,1
)))
500 I1=I1+1:NEXT J:FOR J=1 TO 16:C$=MID$(B$,J,1)
510 L(J,I)=VAL(C$):NEXT J,I
520 READ L1:FOR I=1 TO L1:READ A$:L2=VAL(LEFT$(A$,1)):LX=VAL("&H"+MID$(A$,2,1))+
1:LY=VAL("&H"+RIGHT$(A$,1)):FOR J=0 TO L2:L(LX,LY+J)=7:NEXT J:NEXT I
530 READ L1:FOR I=1 TO L1:READ A$:L2=VAL(LEFT$(A$,1)).LX=VAL("&H"+MID$(A$,2,1))+
1:LY=VAL("&H"+RIGHT$(A$,1)):L(LX,LY)=L2:NEXT I:WIDTH ,
540 FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 17:PX=J:PY=I:L=L(J,I):GOSUB 640:IF L<>0 THEN A=USR(
L)
550 NEXT J,I
560 REM ■■ CRT SET [2] ■■
570 COLOR7:LOCATE 74,5:PRINT "ROUND"
580 LOCATE 76,6:PRINT RO;
590 COLOR5:LOCATE 74,10:PRINT "SCHOP"
600 LOCATE 76.11:PRINT SH:
610 L=MA+3:PX=148:PY=64:GOSUB660
620 RETURN
630 REM ■■ CHARACTERS PRINT ■■
640 IF L=0 THEN LINE(PX*4,PY*2)-(PX*4+3,PY*2+1),CHR$(0),BF:RETURN
650 PX=PX*8:PY=PY*8
660 ON L GOTO 670,680,690,700,710,720,730,740,750
670 COLOR 2:PUT@(PX,PY)-(PX+7,PY+7),C4%,PSET:RETURN
680 COLOR 4:PUT@(PX,PY)-(PX+7,PY+7),C2%,PSET:RETURN
690 COLOR 3:PUT@(PX,PY)-(PX+7,PY+7),C3%,PSET:RETURN
700 COLOR 5:PUT@(PX,PY)-(PX+7,PY+7),B1%,PSET:RETURN
710 COLOR 6:PUT@(PX,PY)-(PX+7,PY+7),B2%,PSET:RETURN
720 COLOR 7:PUT@(PX,PY)-(PX+7,PY+7),B3%,PSET:RETURN
730 COLOR 6:PUT@(PX,PY)-(PX+7,PY+7),C1%,PSET:RETURN
740 COLOR 1:PUT@(PX,PY)-(PX+7,PY+7),A2%,PSET:RETURN
750 COLOR 1:PUT@(PX,PY)-(PX+7,PY+7),A1%,PSET:RETURN
760 REM ■■ CHARACTERS AND etc. ■■
770 OUT 81,0
780 RESTORE 870:FORI=0TO44:READA$:R(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
790 FOR I=0 TO 4:A1%(I)=R(I):A2%(I)=R(I+5):B1%(I)=R(I+10):B2%(I)=R(I+15)
800 B3%(I)=R(I+20):C1%(I)=R(I+25):C2%(I)=R(I+30):C3%(I)=R(I+35):C4%(I)=R(I+40):N
EXT
810 RESTORE 930:FOR I=0 TO 35:READ A$:POKE &HE900+I,VAL("&H"+A$):NEXT I
820 FOR I=0 TO 15:J=I:L$=""
830 L$=CHR$(49+(J<8)):J=J+(J>7)*8:L$=CHR$(49+(J<4))+L$:J=J+(J>3)*4:L$=CHR$(49+(J
<2))+L$:J=J+(J>1)*2:L$=CHR$(49+(J<1))+L$:L$(I)=L$:NEXT
840 RETURN
850 REM ■■ DATAS ■■
860 REM ■■ CHARACTERS ■■
870 DATA 0040,1C1C,107F,1214,7677 , 0040,3838,08FE,4828,6EEE
880 DATA 0040,0000,7F3E,FFFF,7EFF , 0040,1414,7C14,FEFE,7CFE
890 DATA 0040,A828,FAA8,FEFA,78FC , 0040,FF81,81FF,FF81,81FF
900 DATA 0040,A1FF,A5BF,FDA5,FF85 , 0040,C040,1020,070A,070F
910 DATA 0040,EFEF,E0EF,F707,F7F7
920 REM ■■ MACHINE ■■
930 DATA 3E,20,D3,40,CD,13,E9,3E,00,D3,40,CD,13,E9,25,C2,00,E9,C9,E5,2D,C2
940 DATA 14,E9,E1,C9,E5,5E,23,66,6B,CD,00,E9,E1,C9
950 REM ■■ ROUND 1 ■■
960 DATA 0000E1002CB72CB7BFB70CB7FDB7000000B700B70030
970 DATA 5,251,8F2,124,456,278,  6,281,2A2,503,4A4,6C7,2A8
980 REM ■■ ROUND 2 ■■
990 DATA 0000FFDF0040CF7E00400ED580406F5A4140C1050040
1000 DATA 3,191,313,595, 12,350,4B3,2C3,245,2D5,366,6B6,2C7,2E7,2D9,5F9,2EA
1010 REM ■■ ROUND 3 ■■
1020 DATA 00000000BFFF00200CF7DCF0040E0CEF08008F7F0000
1030 DATA 5,222,454,515,1C5,187, 10,2A1,3E1,376,6A6,2D8,6F8,2B9,35A,27A,5FA
1040 REM ■■ ROUND 4 ■■
1050 DATA 00000000CFBF702000E70000DD60DDE110EFF770007F
1060 DATA 4,1A2,3F4,286,179, 11,231,271,3C1,3F1,325,245,516,256,638,268,4BA
1070 REM ■■ ROUND 5 ■■
1080 DATA 00008F7000007FEF01EF7100C1FE0000087F00000000
1090 DATA 7,121,1B1,283,176,1C6,268,2B8, 11,340,260,242,233,535,2A5,3F5,2A7,4F7,
28A,6EA
1100 REM ■■ ROUND 6 ■■
1110 DATA 0000C0007EBF02001260 1ABDBB059805981588 1008DF
1120 DATA 4,441,114,4A5,426, 12,401,381,2A2,3C4,2E4,365,2D5,357,6F7,268,5D8,2E9
1130 REM ■■ ROUND 7 ■■
1140 DATA 00000000EDF60400070078D70380008771000000700
1150 DATA 4,202,2F2,535,595,  9,321,341,2C2,353,574,2F5,4C6,607,3F8
1160 REM ■■ ROUND 8 ■■
1170 DATA 0400E5873400140045F30400D700140FDD7040001020F
1180 DATA 5,451,5F1,572,416,3B7, 10,401,4A1,282,313,3B3,234,2E4,258,5F9,22A
1190 REM ■■ ROUND 9 ■■
1200 DATA 0000CFF0000008F70000B7E60800008837D000400040F
1210 DATA 4,311,6F3,225,258, 11,230,270,5D4,696,3C6,407,287,3E7,238,298,3C9
1220 REM ■■ ROUND 10 ■■
1230 DATA 0000B10783018201828180E2EDE2600E7004200810
1240 DATA 4,421,4F1,406,4D6, 11,300,330,3E0,6E2,413,243,3B3,545,3C5,22A,2BA
```

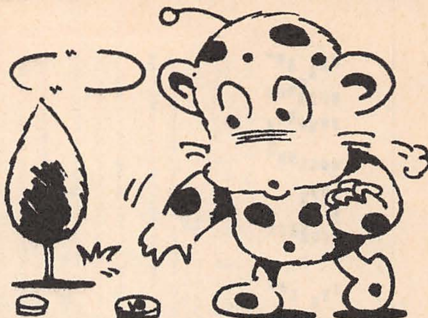

★これが載ったかどうか，'88年の4月頃にならないとわかりません—**はなれ小島の住人**—。(東京都港区・**皆川厚紀17才**)……【**影**：はなれ小島なら，一生わかんねーだろうに。**編**：それなら，なんでこのハガキが届くの？】

PC-8001mkII用(N80-BASIC)

PUK PUK

(プク プク)

根津　重昭



ストーリー

13日の金曜日に生まれたプク君は、びんぼうで、ベーマガとバケツ・ラーメンを買う以外は、ほとんどお金を持っていませんでした。

しかし、お金持ち!?になれるチャンスが訪れたのです。ある夜、プク君の家の近くに⑩（10円玉）を積んだセスナ機がついらくして、⑩があっちこっちに、散らばったのです。

もともと目覚めのよいプク君は、はじめはエンジンの爆音で起きてしまったのですが、あえて無視。しかし、**ドカーン!!**という音にびっくりして、家の外にとびでると、何と⑩が天から降ってくるではありませんか。

さっそく⑩を拾って、日ごろほしいと思っていたPC－8001mkII用のゲーム・ソフトを買おう，と意気ごんで行ったまでは良かったのですが，警察官が火事場ドロボーの常習犯として指名手配中のプクブクとまちがって，プク君を追いかけてくるのでした。

しかも，その辺には，毒キノコが無数にあり，落ちているものを食べてしまうという性質を持っているのでした。

あそびかた

RUNすると，しばらくたって，レベルを聞いてきます。説明(？)どおりにインプットしてください。すると，タイトルを描いて，その後デモに入ります。そこで，［RET］キーを押すと，ゲーム・スタートです。

あなたは，プク君（赤むらさきの丸いやつ）を動かし，⑩を拾ってください。毒キノコを食べたり，警察につかまるとmissが増えます。家にもどると面クリアです。

プク君を動かすのは，テンキーの［8］［2］［4］［6］で上下左右です。おまけに，［SHIFT］は自殺用，［CTRL］を押すとゲーム・オーバーになります。

プログラムのしくみ

このプログラムは，オールBASICで，あまり問題はないと思います。また，プログラムの構造も，ちょっと複雑だけど，なるべくわかりやすいようにしてあります。

《第1表》プログラムのしくみ

10～770	キャラDATA
780～890	初期設定
900～930	レベル・インプット
940～1080	タイトル表示
1090～1120	デモ
1130～1150	画面表示
1160～1360	メイン
1370～1390	miss 処理
1400～1510	GAME OVER表示
1520～1560	ROUND
1570～1590	miss 処理

改造について

プク君の数やレベルは，自由に変えられるので，音を変えたり，キャラの形を変えたりしてみてください。キャラのデータは，簡単に変えられるようになっています。

スコア(オマケ)

スコアは，⑩を取るたびに，10円ずつ上がり，面をクリアすると，そのスコアに，その面でかせいだスコアが加算されます。

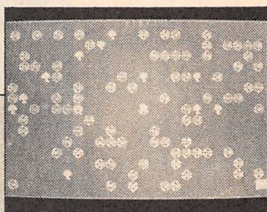
CHECKER FLAG

影：ぐはは，プク君が警察官につかまったときの動きが最高！

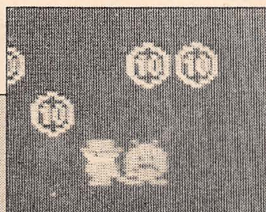
Dr.D：そうだな。なかなかのできだが，せっかくのキャラクターをもっと大きく表示してもよかったんでは？プログラムのほうでは，LOCATE文を減らしている点は感心だな。しかし，キャラクター・データはなんとかならんかな？



《写真1》デモ画面。各キャラクターの説明です



《写真2》⑩を拾って右下の家にもどるのだが……



《写真3》警察官につかまったときのデモがまたいい



《写真4》ゲーム・オーバー。レベルをさげるかな？

★ピンポンパンポ～ン♪　ただ今あなた様がお開きになったページは現在使われておりません。ページ数をおたしかめになって，もう一度お開きなおしください。（埼玉県和光市・福本守男14才）……【影：すいません。】

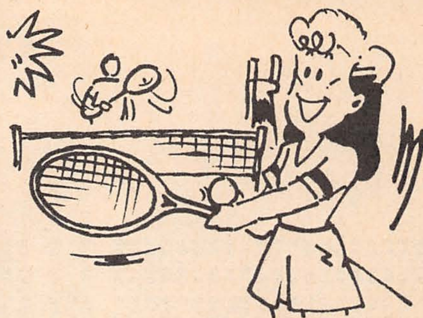
```
10 '■■■■ ｷｬﾗ DADA ■■■■
20 DATA "  111111   ":'┐
30 DATA "  111111   ":'|
40 DATA "111111111":'|
50 DATA " 33 33 33 ":'|
60 DATA "  333333   ":'|
70 DATA " 11111111 ":'├ CMD PUT A%
80 DATA "111111111":'|
90 DATA "1 111111 1":'|
100 DATA "3 11   11 3":'|
110 DATA "  11   11  ":'|
120 DATA " 222   222 ":'┘
130 DATA "  1     1  ":'┐
140 DATA "    1111    ":'|
150 DATA " 11111111 ":'|
160 DATA "111 11 111":'|
170 DATA "111 11 111":'|
180 DATA "111111111":'├ CMD PUT B%
190 DATA "11 1111 11":'|
200 DATA "111      111":'|
210 DATA " 11111111 ":'|
220 DATA "    1111    ":'|
230 DATA "1111   1111":'┘
240 DATA "     33     ":'┐
250 DATA "  33   33   ":'|
260 DATA " 3        3 ":'|
270 DATA "3  3  3  3":'|
280 DATA "3 33 3 3 3":'|
290 DATA "3  3 3 3 3":'├ CMD PUT C%
300 DATA "3  3 3 3 3":'|
310 DATA "3  3  3  3":'|
320 DATA " 3        3 ":'|
330 DATA "  33   33   ":'|
340 DATA "     33     ":'┘
350 DATA "     11     ":'┐
360 DATA "  113111   ":'|
370 DATA " 11111111 ":'|
380 DATA " 13111311 ":'|
390 DATA "111111131":'|
400 DATA "113113111":'├ CMD PUT D%
410 DATA " 11111111 ":'|
420 DATA "     33     ":'|
430 DATA "     333    ":'|
440 DATA "     3333   ":'|
450 DATA "      333   ":'┘
460 DATA "1  11111    ":'┐
470 DATA "1 1111111   ":'|
480 DATA "1 1111 11 1":'|
490 DATA "111   11 11 ":'|
500 DATA " 111 11111 ":'├ CMD PUT E%
510 DATA " 111 11 11 ":'|
520 DATA "111   1 111 ":'|
530 DATA "1 1111111 1":'|
540 DATA "1 1111111   ":'|
550 DATA "1   11111    ":'┘
560 DATA "  111111        1     1   ":'┐
570 DATA "  111111          1111    ":'|
580 DATA "111111111   11111111 ":'|
590 DATA " 33 33333   111111111":'|
600 DATA "  333333    111 11 111":'|
610 DATA "   111111    111111111":'├ CMD PUT F%
620 DATA " 11111111   111       111":'|
630 DATA " 11111111   11 1111 11":'|
640 DATA "   1111112  21111111 ":'|
650 DATA "    1111  22     1111    ":'|
660 DATA "  22222      1111  1111":'┘
670 DATA "    111111111111111     ":'┐
680 DATA "   11111111111111111  ":'|
690 DATA " 111111111111111111111 ":'|
700 DATA "1133333333333333333311":'|
710 DATA "   3311111331111333   ":'|
720 DATA "   3312121331111333   ":'├ CMD PUT G%
730 DATA "   3311111331111333   ":'|
740 DATA "   3312121331121333   ":'|
750 DATA "   3311111331111333   ":'|
760 DATA "   3333333311111333   ":'|
770 DATA "   3333333311111333   ":'┘
780 ' ■■■■ ｼｮｷ ■■■■
790 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-R,T-Z:COLOR 7,32:CMD CLS 3:CMD SCREEN
3,1,6:OUT 81,0:DIM A%(20),B%(20),C%(20),D%(20),E%(20),F%(40),G%(40),H%(40)
800 FOR Y=1 TO 11:READ A$:FOR X=1 TO 11:A=VAL(MID$(A$,X,1)):CMD PSET(X-1,Y-1),A:
NEXT X,Y:CMD GET(0,0)-(10,10),A%
810 FOR Y=1 TO 11:READ A$:FOR X=1 TO 11:A=VAL(MID$(A$,X,1)):CMD PSET(X-1,Y-1),A:
NEXT X,Y:CMD GET(0,0)-(10,10),B%
820 FOR Y=1 TO 11:READ A$:FOR X=1 TO 11:A=VAL(MID$(A$,X,1)):CMD PSET(X-1,Y-1),A:
NEXT X,Y:CMD GET(0,0)-(10,10),C%
830 FOR Y=1 TO 11:READ A$:FOR X=1 TO 11:A=VAL(MID$(A$,X,1)):CMD PSET(X-1,Y-1),A:
NEXT X,Y:CMD GET(0,0)-(10,10),D%
840 FOR Y=1 TO 10:READ A$:FOR X=1 TO 12:A=VAL(MID$(A$,X,1)):CMD PSET(X-1,Y-1),A:
NEXT X,Y:CMD GET(0,0)-(11,9),E%
850 FOR Y=1 TO 11:READ A$:FOR X=1 TO 21:A=VAL(MID$(A$,X,1)):CMD PSET(X-1,Y-1),A:
NEXT X,Y:CMD GET(0,0)-(20,10),F%
860 FOR Y=1 TO 11:READ A$:FOR X=1 TO 21:A=VAL(MID$(A$,X,1)):CMD PSET(X-1,Y-1),A:
NEXT X,Y:CMD GET(0,0)-(20,10),G%:CMD PUT(0,0),A%,PSET:CMD PUT(11,0),B%,PSET:CMD
GET(0,0)-(20,10),H%:WIDTH,:CMD CLS 3:CMD SCREEN 3,0,6
870 DEFUSR=&HE91A:FOR I=0 TO 35:READ A$:POKE &HE900+I,VAL("&h"+A$):NEXT
880 DATA 3e,20,d3,40,cd,13,e9,3e,00,d3,40,cd,13,e9,25,c2,00,e9
890 DATA c9,e5,2d,c2,14,e9,e1,c9,e5,5e,23,66,6b,cd,00,e9,e1,c9
900 '■■■■ LEVEL INPUT ■■■■
910 INPUT "INPUT PUK·PUK (1-5)";P:IF P<1 OR P>5 THEN 910
920 INPUT "INPUT LEVEL (1-3)";L:IF L<1 OR L>3 THEN 920
930 POKE &HA000,P:POKE &HA001,L
940 '■■■■ ﾀｲﾄﾙ ■■■■
950 CMD CLS 3:COLOR 5:PRINT
960 PRINTSPC(7);"■■■■  ■  ■ ■  ■ ■■■■  ■   ■ ■  ■
970 PRINTSPC(7);"■   ■ ■  ■ ■ ■  ■   ■ ■   ■ ■ ■
980 PRINTSPC(7);"■   ■ ■  ■ ■■   ■   ■ ■   ■ ■■
990 PRINTSPC(7);"■■■■  ■  ■ ■■ ■ ■■■■  ■   ■ ■■
1000 PRINTSPC(7);"■     ■  ■ ■ ■  ■     ■   ■ ■ ■
1010 PRINTSPC(7);"■     ■  ■ ■  ■ ■     ■   ■ ■  ■
1020 PRINTSPC(7);"■      ■■  ■   ■ ■      ■■■  ■   ■
■
1030 CMD PUT(30,75),A%:CMD PUT(70,75),B%:CMD PUT(110,75),E%:CMD PUT(150,75),C%:C
MD PUT(190,75),D%:CMD PUT(230,75),F%:CMD PUT(270,75),G%:CMD PUT(130,175),C%
1040 COLOR7:LOCATE 2,11:PRINT "POLICE MAN";SPC(2);"PUK·PUK";SPC(3);"PUK·PUK";SPC
(4);"MONEY";SPC(5);"FUNGUS";SPC(4);"PUK & MAN";SPC(3);"HOUSE":LOCATE 35,22:PRINT
 "······ 10 円""
1050 COLOR 3:LOCATE 25,14:PRINT "HIT RETURN KEY TO STRAT '":LINE 14,1
1060 CMD PUT(270,130),G%,PSET:CMD LINE(30,141)-(290,145),1,BF
1070 COLOR7:LOCATE 15,20:PRINT USING"HI-MONEY #######0 円 : MONEY #######0 円";HS;
S
1080 LOCATE 60,20:PRINT USING "PUK·PUK ·· #";PEEK(&HA000):LOCATE 61,21:PRINT "LE
VEL ·· ";PEEK(&HA001)
1090 '■■■■ DEMO ■■■■
1100 CMD LINE(30,130)-(269,140),0,BF:FOR X=67 TO 267 STEP 24:CMD PUT(X,130),C%,P
SET:NEXT X
1110 FOR X=30 TO 225:CMD LINE(X-2,130)-(X-2,140),0,BF:CMD PUT(X,130),H%,PSET:IF
INP(1)=127 THEN 1130 ELSE NEXT
1120 FOR X=225 TO 54 STEP -1:CMD LINE(X+21,130)-(X+21,140),0,BF:CMD PUT(X,130),F
%,PSET:IF INP(1)=127 THEN 1130 ELSE NEXT:GOTO 1100
1130 '■■■■ ｸﾞﾗﾌｨｯｸ ■■■■
1140 CMD CLS 3:OUT 81,0:CMD LINE(0,0)-(319,199),1,B:FOR J=0 TO 100+R:X=INT(RND(1
)*24)+1:Y=INT(RND(1)*15)+1:CMD PUT(X*12,Y*12),C%,PSET:NEXT J
1150 FOR J=0 TO R*2+10:X=INT(RND(1)*24)+1:Y=INT(RND(1)*15)+1:CMD PUT(X*12,Y*12),
D%,PSET:NEXT J:CMD PUT(288,180),G%,PSET
1160 '■■■■ ﾒｲﾝ ■■■■
1170 X=7:Y=8:A=13:B=8:T=0:SC=0:CMD PUT(156,96),A%,PSET:CMD PUT(84,96),B%,PSET:WI
DTH,:FOR J=0 TO 40:COLORRND(1)*7+1:LOCATE34,0:PRINT "S T A R T !!":AA=USR(15):NE
XT:CMD CLS 1:OUT81,0
1180 I=INP(0):I1=INP(1):I8=INP(8):AA=USR(10)
1190 C=(I=239)-(I=191):D=(I1=254)-(I=251)
1200 IF I8=191 THEN 1390
1210 IF I8=127 THEN M=PEEK(&HA000)-1:GOTO 1390
1220 CMD LINE(X*12,Y*12)-(X*12+10,Y*12+10),0,BF
1230 X=X+C:Y=Y+D
1240 IF X<1 THEN X=1
1250 IF X>24 THEN X=24
1260 IF Y<1 THEN Y=1
1270 IF Y>15 THEN Y=15
1280 IF STATUSPOINT (X*12+5,Y*12)=3 THEN AA=USR(50):SC=SC+1:S=S+1
1290 IF STATUSPOINT (X*12+4,Y*12+1)=3 THEN GOTO 1570
1300 IF X=24 AND Y=15 THEN 1520'
1310 CMD PUT(X*12,Y*12),B%,PSET
1320 T=T+1:IF T=PEEK(&HA001) THEN T=0 ELSE 1350
1330 C=SGN(X-A):D=SGN(Y-B)
1340 CMD LINE(A*12,B*12)-(A*12+10,B*12+10),0,BF:A=A+C:B=B+D:CMD PUT(A*12,B*12),A
%,PSET
1350 IF X=A AND Y=B THEN 1380
1360 GOTO 1180
1370 '■■■■ miss 1 ■■■■
1380 CMD LINE(A*12,B*12)-(A*12+10,B*12+10),0,BF:FOR X=204 TO 30 STEP -12:CMD LIN
E(X+21,180)-(X+45,190),0,BF:CMD PUT(X,180),F%,PSET:FOR J=0 TO 70:BEEP1:BEEP1:BEE
P1:BEEP0:BEEP1:BEEP0:NEXT J,X
1390 CMD LINE(1,180)-(318,198),0,BF:M=M+1:WIDTH,:COLOR7:LOCATE 8,23:PRINT USING"
HI-MONEY #######0 円 : MONEY #######0 円 : ROUND ## : miss #";HS;S;R1+1;M:IF M>=PE
EK(&HA000) THEN 1400 ELSE FOR J=0 TO 2000:NEXT J:GOTO 1130
1400 '■■■■ GAME OVER ■■■■
1410 IF S>HS THEN HS=S
1420 FOR S%=1 TO 55:AA=USR(S%):NEXT:WIDTH,
1430 M=0:R=0:R1=0:LOCATE 0,5:COLOR2
1440 PRINT " ■■■■    ▲   ■    ■ ■■■■■   ■■■■ ■   ■ ■■■■■
■■■■
1450 PRINT "■   ■  ▲▲  ■■ ■■ ■        ■  ■ ■   ■ ■
■   ■
1460 PRINT "■      ■ ■  ■ ■ ■ ■        ■  ■ ■   ■ ■
■   ■
1470 PRINT "■  ■■ ■   ■ ■    ■ ■■■■    ■  ■ ■   ■ ■■■
■■■■
1480 PRINT "■   ■ ■■■■■ ■    ■ ■        ■  ■ ■ ■ ■ ■
■  ■
1490 PRINT "■   ■ ■   ■ ■    ■ ■        ■  ■  ■■  ■
■   ■
1500 PRINT " ■■■■ ■   ■ ■    ■ ■■■■■   ■■■■   ■   ■■■■■
■   ■
1510 COLOR7:CMD LINE(1,150)-(318,175),0,BF:LOCATE 0,19:INPUT "DATA(PUK·PUK & LEV
EL) ﾉ ﾍﾝｺｳ ﾊ ｱﾘﾏｽｶ (y/n)";D$:IF D$="y" THEN 900 ELSE IF D$="n" THEN 940 ELSE 151
0
1520 '■■■■ ROUND ■■■■
1530 S=S+SC:R=R+1:R1=R1+1:WIDTH,:IF R>30 THEN R=0
1540 FOR J=0 TO 50:COLOR INT(RND(1)*7)+1:LOCATE 34,0:PRINT "ROUND !!":AA=USR(3):
NEXT J
1550 COLOR7:FOR J=0 TO 20:LOCATE 8,0:PRINT "
                    ":LOCATE 8,0:AA=USR(5):PRINT USING"HI-MONEY #######0 円 : M
ONEY #######0 円 : ROUND ## : miss #";HS;S;R1+1;M:NEXT
1560 FOR J=0 TO 2000:NEXT J:OUT 81,0:GOTO 1130
1570 '■■■■ miss 2 ■■■■
1580 AA=USR(100):AA=USR(150):WIDTH,
1590 CMD LINE(X*12,Y*12)-(X*12+10,Y*12+10),0,BF:CMD PUT(X*12,Y*12),E%,PSET:GOTO
1390
```


★地名シリーズ　高知市に，「御免(ごめん)」，滋賀県大津市には，「大将軍」という地名があります。(滋賀県草津市・**日本ヒマ人協会会長15才**)……**【編：みんな地図を引っ張りだして調べるのかな？すごいなー。】**

PC-8001mkII SR用
(N80SR-BASIC)

テニス
TENNIS

VT



内　容

これは，テニス・ゲームです。コンピュータとの対戦のほか２人でも対戦できます。

４ポイント（50点）を先取すれば，１ゲーム勝利で，３対３でデュースです。以後，２ポイント差をつけたほうが勝ちです。そのゲームを四つ先に取ったほうが最終的に勝利をつかみます。

サーブは，はじめＰＣからで，その後負けたほうからサーブをします。

How to Play

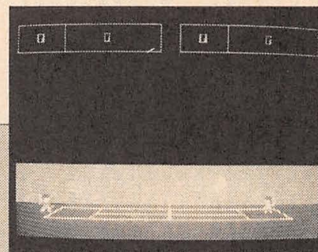
ＲＵＮして，名前を入力すると，コートが描かれて，フエがなります。どちらのサーブの場合もスペース・キーで打ちはじめます。

１人用または，ＰＬＡＹＥＲ１は，4 6で左右，/は，コートの後ろのほうで押すと，ロブ（高く，ゆるい球），前のほうで押すと，ボレー（相手のコートのネット前に落とす）がそれぞれ打てます。回は，コートの後ろのほうで押すと，打ち込み（強い球），前のほうで押すと，スマッシュ（相手のコートにたたきつける球）が，打てます。

２人用のＰＬＡＹＥＲ２の場合は，Z Xで左右，Bでロブとボレー，Vで打ち込みと，スマッシュです。

ロブ，打ち込み，ボレーはたいてい普通にやれば，打てますが，スマッシュは，打点が上のほうでないと打てません（むずかしい）。

それと，青わくのスコアは，左の小さいところが，セット・カウント（大きいカウント）で，右側が，ゲーム・カウント（小さいカウント）です。



《写真１》それバシッ！なかなか興奮しますよ。

TENNISのプログラム・リスト

```
10 WIDTH40,25:CONSOLE 0,25,0,1,1:SCREEN 2,0,1,3:CLS 3:CLEAR 300,&HCFFF:DEFINT A-
Y:DIM A%(100),B%(80):SCREEN ,,0:CLS 3
20 LOCATE 4,10:PRINT "PLAYER 1 ﾉ ﾅﾏｴ":LOCATE 5,12:INPUT P1$:CLS
30 W=1:LOCATE 4,10:PRINT "ﾌﾀﾘ ﾃﾞ ﾔﾙﾉ? (y/n) ";:P$=INPUT$(1):IFP$="n"THENP2$="PC-
8001mKIISR":W=0:CLS:GOTO 50
40 LOCATE 4,10:PRINT "PLAYER 2 ﾉ ﾅﾏｴ":LOCATE 5,12:INPUT P2$:CLS
50 DEFUSR=&HE000:GOSUB 1020
60 SCREEN ,,1:LINE(0,130)-(319,167),1,BF
70 LINE(0,168)-(319,199),2,BF:LINE(160,160)-(160,173),7
80 LINE(159,170)-(161,181),6,BF:LINE(50,171)-(270,171),7
90 LINE(30,181)-(290,181),7:LINE(50,171)-(30,181),7
100 LINE(270,171)-(290,181),7:LINE(90,171)-(77,181),7
110 LINE(230,171)-(243,181),7:LINE(85,176)-(237,176),7
120 LINE(0,0)-(150,24),1,B:LINE(170,0)-(319,24),1,B
130 LINE(50,0)-(50,24),1:LINE(220,0)-(220,24),1
140 PUT@(20,8),B%:PUT@(90,8),A%:PUT@(190,8),B%:PUT@(260,8),A%:SCREEN ,,0
150 OUT 81,0:A=&HF220:B=&HF221:C=&H9923:D=&H9903:X=280:V=24
160 PLAY "l64o5v15@56","l64o5v15@58"
170 S1=4:S2=32:Z=1.5:IF SA THEN R=264:R1=-12:V=48:D=&H9906 ELSE R=40:R1=12:X=256
:C=&H9920
180 CLS 3:POKE A,&H20:POKE B,&HD1:Q=USR(C)
190 POKE A,0:POKE B,&HD0:Q=USR(D)
200 PLAY,,,"l9n65":W1=0
210 IFINKEY$<>" " THEN210
220 '[redacted] PLAYER 1 MOVE [redacted]
230 I=INP(0):X1=((I=191)*(X<304)-(I=239)*(X>176))*8
240 POKE A,&H40:POKE B,&HD2:Q=USR(C):X=X+X1:C=&H9900+X/8
250 POKE A,&H20:POKE B,&HD1:Q=USR(C)
260 IFINP(7)=191 THEN IF X<209 THEN 540 ELSE 420
270 IFINP(7)=127 THEN IF X<209 THEN 490 ELSE 440
280 GOSUB 370
290 '[redacted] PLAYER 2 MOVE [redacted]
300 IFW=1THEN J=INP(5):V1=((J=254)*(V<128)-(J=251)*(V>0))*8 ELSE V1=((V<48)*(V<1
28)-(V>48)*(V>0))*8:IFW1=1THENV1=-(V<128)*8
310 POKE A,&H40:POKE B,&HD2:Q=USR(D):V=V+V1:D=&H9900+V/8
320 POKE A,0    :POKE B,&HD0:Q=USR(D)
330 IFINP(2)=51 OR (W=0 AND RND(1)>.5) THEN IF V>111 THEN 700 ELSE 580
340 IFINP(4)=191 OR W=0 THEN IF V>111 THEN 650 ELSE 600
350 GOSUB 370:GOTO 230
360 '[redacted] ﾀﾏ ｼｮﾘ [redacted]
370 R=R+R1:S1=S1-1:S=174-S2+ABS(S1)^Z:LINE(T,U)-(T+1,U+1),0,B:LINE(R,S)-(R+1,S+1
),7,B
380 IF (ABS(R-160)<7)*(S>163)=1 THEN 950
390 T=R:U=S:IF S>172 THEN PLAY "c":IF S2=9THEN920 ELSE S1=3:S2=9:IF R1<0 AND R>1
20 THEN W1=1:GOTO 860 ELSE 860
400 RETURN
410 '[redacted] PLAYER 1 ｳﾂ [redacted]
420 IF (R>X-5)*(R<X+20)*(S>158)<>-1 THEN 280
430 GOSUB 460:R1=-8:S1=9+INT(RND(1)*3):S2=S1^2:Z=2:GOTO 280
440 IF (R>X-5)*(R<X+20)*(S>158)<>-1 THEN 280
450 GOSUB 460:R1=-12:S1=6+INT(RND(1)*2):S2=S1^1.6:Z=1.6:GOTO 280
460 GOSUB 1000:POKE A,&H80:POKE B,&HD1:U=USR(C):PLAY ,"c"
470 POKE A,&HE0:POKE B,&HD1:U=USR(C):RETURN
480 '[redacted] PLAYER 1 ｽﾏｯｼｭ ｳﾂ [redacted]
490 IF (R>X-5)*(R<X+20)*(S>148)*(S<164)<>1 THEN 280
500 GOSUB 1000:POKE A,    0:POKE B,&HD3:U=USR(C-160):PLAY ,"c"
510 POKE A,&HE0:POKE B,&HD1:U=USR(C):LINE(X,156)-(X+15,159),0,BF
520 R1=-16:S1=2:S2=15:Z=1.5:GOTO 280
530 '[redacted] PLAYER 1 ﾎﾞﾚｰ ｳﾂ [redacted]
540 IF (R>X-5)*(R<X+20)*(S>152)<>-1 THEN 280
550 GOSUB 1000:POKE A,&HE0:POKE B,&HD1:U=USR(C):PLAY ,"c"
560 R1=-6:S1=3:S2=36:Z=2:W1=1:GOTO 280
570 '[redacted] PLAYER 2 ｳﾂ [redacted]
580 IF (R>V-4)*(R<V+21)*(S>158)<>-1 THEN 350
590 GOSUB 620:R1=8:S1=9+INT(RND(1)*3):S2=S1^2:Z=2:GOTO 350
600 IF (R>V-4)*(R<V+21)*(S>158)<>-1 THEN 350
610 GOSUB 620:R1=12:S1=6+INT(RND(1)*2):S2=S1^1.6:Z=1.6:GOTO 350
```

★ＯＦのネタがないなあ。そうだ，影さんきのう何時にネタ？（神奈川県横浜市・ＭＳＸ２が何だ13才）……【影：ＯＦと寝たがらない？なんだそれ！徹夜明けにそんなこと言われるとはなー。フワァ〜。ムニャムニャ。】

```
620 GOSUB 1000:POKE A,&H60:POKE B,&HD0:U=USR(D):PLAY ,"c"
630 POKE A,&HC0:POKE B,&HD0:U=USR(D):W1=0:RETURN
640 '■■■ PLAYER 2 ｽﾏｯｼｭ ｳﾂ ■■■
650 IF (R>V-4)*(R<V+21)*(S>148)*(S<164)<>1 THEN 350
660 GOSUB 1000:POKE A,&HA0:POKE B,&HD2:U=USR(D-160):PLAY ,"c"
670 POKE A,&HC0:POKE B,&HD0:U=USR(D):LINE(V,156)-(V+15,159),0,BF
680 R1=16:S1=2:S2=15:Z=1.5:W1=0:GOTO 350
690 '■■■ PLAYER 2 ﾎﾞﾚｰ ｳﾂ ■■■
700 IF (R>V-4)*(R<V+21)*(S>152)<>-1 THEN 350
710 GOSUB 1000:POKE A,&HC0:POKE B,&HD0:U=USR(D):PLAY ,"c"
720 R1=6:S1=3:S2=36:Z=2:W1=0:GOTO 350
730 '■■■ ﾃﾝ ■■■
740 SCREEN 2,0,1:WIDTH 40
750 K1=K1+P1:K2=K2+P2:LINE(20,8)-(27,15),0,BF:LINE(90,8)-(97,15),0,BF
760 LINE(190,8)-(197,15),0,BF:LINE(260,8)-(267,15),0,BF
770 IF K1-K2=1 AND K1>3 THEN PUT@(260,8),A%(80):GOTO830
780 IF K2-K1=1 AND K2>3 THEN PUT@(90,8),A%(80):GOTO 830
790 IF K1=K2 AND K1>3 THEN PUT@(90,8),A%(60):PUT@(260,8),A%(60):GOTO 830
800 IF K1>3 AND K1-K2>1 THEN L1=L1+1:K1=0:K2=0:IF L1=4 THEN 1830 ELSE GOSUB 1790
810 IF K2>3 AND K2-K1>1 THEN L2=L2+1:K1=0:K2=0:IF L2=4 THEN 1840 ELSE GOSUB 1790
820 PUT@(90,8),A%(K2*20):PUT@(260,8),A%(K1*20)
830 PUT@(20,8),B%(L2*20):PUT@(190,8),B%(L1*20)
840 SA=-(P2=1):SCREEN 2,0,0:P1=0:P2=0:GOTO 150
850 '■■■ ﾊﾞｯｸ ｱｳﾄ ■■■
860 IF R<40 THEN P2=1:GOTO 740
870 IF R>280 THEN P1=1:GOTO 740
880 IF R1<1 AND R>159 THEN P2=1:GOTO 740
890 IF R1>0 AND R<160 THEN P1=1:GOTO 740
900 GOTO 230
910 '■■■ 2 ｶｲ ﾂｲﾀ ■■■
920 IF R>161 THEN P2=1:GOTO 740
930 IF R<160 THEN P1=1:GOTO 740
940 '■■■ ﾈｯﾄ ■■■
950 PLAY "b":LINE(R,S)-(R+1,S+1),0,B:N=160-(R1/ABS(R1))*2:FOR P=S TO 173 STEP 2:
LINE(N,P)-(N+1,P+1),7,B:FOR M=1 TO 30:NEXT M
960 LINE(N,P)-(N+1,P+1),0,B:NEXT P:PLAY "c"
970 IF R1>0 THEN P1=1:GOTO 740
980 IF R1<1 THEN P2=1:GOTO 740
990 '■■■ ﾀﾏ ｹｼ ■■■
1000 LINE(R,S)-(R+1,S+1),0,B:RETURN
1010 '■■■ ｼｮｷﾁ ｾｯﾃｲ ■■■
1020 FOR I=&HD000 TO &HD23F:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
1030 FOR I=&HD240 TO &HD29F:POKE I,0:NEXT
1040 FOR I=&HE00B TO &HE033 STEP 20:RESTORE 1530:FOR P=0 TO 16
1050 READ A$:POKE I+P,VAL("&H"+A$):NEXT P,I
1060 FOR I=0 TO 3:READ A,B:FOR P=0 TO A:READ C$:POKE B+P,VAL("&H"+C$):NEXT P,I
1070 FOR I=&HD2A0 TO &HD35F:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
1080 FOR I=0 TO 80 STEP 20:FOR P=0 TO 13:READ A%(I+P):NEXT P,I
1090 FOR I=0 TO 60 STEP 20:FOR P=0 TO 13:READ B%(I+P):NEXT P,I
1100 COLOR 4:LOCATE 10,10:PRINT "[[ ﾃﾆｽ ｹﾞｴﾑ ]]"
1110 FOR I=1 TO 7:COLOR I:LOCATE 9,21:PRINT "HIT [RETURN] KEY"
1120 IFINKEY$=CHR$(13) THEN 1130 ELSE NEXT I:GOTO 1110
1130 BGM 0:PLAY "l12v12o4@6gecrfdcregdec","l12v11o3@58rccrrccrrrcrc":BGM 1
1140 RETURN
1150 '■■■ ｷｬﾗ ﾃﾞｰﾀｰ ■■■
1160 DATA 40,00,A0,00,A0,00,A3,E0,A2,A0,43,E0,41,C0,40,00
1170 DATA 40,00,00,00,02,07,E3,0F,70,0E,38,1C,38,3C,3C
1180 DATA 07,E0,0F,F0,0F,F0,0F,E0,0E,A0,07,E0,03,C0,40,00
1190 DATA 40,00,00,00,00,02,00,03,00,00,0E,38,1C,38,3C,3C
1200 DATA 40,00,A0,00,A0,00,A3,E0,A2,A0,43,E0,41,C0,7F,E0
1210 DATA 7F,F0,07,F8,07,EE,07,E7,0F,70,0E,38,1C,38,00,00
1220 DATA 00,00,00,00,00,00,03,E0,02,A0,03,E0,01,C0,00,00
1230 DATA 00,00,01,00,03,02,03,63,01,60,0E,38,1C,38,3C,3C
1240 DATA 07,E0,0F,F0,0F,F0,0F,E0,0E,A0,07,E0,03,C0,00,00
1250 DATA 00,00,00,00,02,02,02,03,00,00,0E,38,1C,38,3C,3C
1260 DATA 00,00,00,00,00,00,03,E0,02,A0,03,E0,01,C0,07,E0
1270 DATA 0F,F0,0F,78,0F,6E,07,67,01,60,0E,38,1C,38,00,00
1280 DATA 00,00,00,02,00,05,03,E5,02,A5,03,E5,01,C2,00,02
1290 DATA 00,02,00,00,00,04,07,C4,07,E0,07,70,0F,38,0E,3C
1300 DATA 07,E0,0F,F0,0F,F0,0F,E0,0E,A0,07,E0,03,C0,00,02
1310 DATA 00,02,00,00,00,04,00,04,00,00,07,70,0F,38,0E,3C
1320 DATA 00,00,00,02,00,05,03,E5,02,A5,03,E5,01,C2,03,FE
1330 DATA 07,FE,07,F0,07,DC,07,CC,07,E0,07,70,07,38,00,00
1340 DATA 00,02,00,05,00,05,07,C5,05,45,07,C2,03,82,03,FE
1350 DATA 07,FE,0F,E0,19,E0,70,00,00,00,06,30,0C,18,00,00
1360 DATA 07,E2,0F,F5,0F,F5,07,F5,05,75,07,F2,07,F2,00,0E
1370 DATA 00,0E,08,00,18,00,70,00,00,00,06,30,0C,18,18,0C
1380 DATA 00,00,00,00,00,00,07,C0,05,40,07,C0,03,80,03,FE
1390 DATA 07,FE,0F,E0,19,E0,73,F0,07,F8,06,30,0C,18,00,00
1400 DATA 00,00,00,00,00,00,07,C0,05,40,07,C0,03,80,01,E0
1410 DATA 03,F0,07,F0,0F,E0,39,80,01,00,06,30,0C,18,00,00
1420 DATA 07,E0,0F,F0,0F,F0,07,F0,05,70,07,F0,07,F0,00,00
1430 DATA 00,00,01,00,09,80,39,80,01,00,06,30,0C,18,18,0C
1440 DATA 00,00,00,00,00,00,07,C0,05,40,07,C0,03,80,01,E0
1450 DATA 03,F0,06,F0,0E,E0,3A,F0,06,F8,06,30,0C,18,00,00
1460 DATA 00,00,40,00,A0,00,A7,C0,A5,40,A7,C0,43,80,41,E0
1470 DATA 7F,F0,7F,F0,07,E0,0C,00,00,00,07,30,06,18,00,00
1480 DATA 07,E0,4F,F0,AF,F0,A7,F0,A5,70,A7,F0,47,F0,40,00
1490 DATA 7C,00,7C,00,00,00,0C,00,00,00,07,30,06,18,0C,0C
1500 DATA 00,00,00,00,00,00,07,C0,05,40,07,C0,03,80,01,E0
1510 DATA 7F,F0,7F,F0,07,E0,0D,F0,03,F8,07,30,06,18,00,00
1520 '■■■ ｷｬﾗｸﾀ ﾋｮｳｼﾞ ﾙｰﾁﾝ (ﾏﾁｶﾞｴﾅｲﾖｳﾆ!) ■■■
1530 DATA 06,10,C5,01,02,00,ED,B0,01,26,00,EB,09,EB,C1,10,F1
1540 DATA 10,&HE000,5E,23,56,F3,D5,D5,2A,20,F2,D3,5C
1550 DATA 2,&HE01C,D1,D3,5D,2,&HE030,D1,D3,5E,2,&HE044,D3,5F,C9
1560 '■■■ ｷｬﾗ ﾃﾞｰﾀｰ 2 ■■■
1570 DATA 00,80,01,40,01,40,01,40,01,40,02,80,06,00,01,E0
1580 DATA 00,A0,01,E0,01,C0,00,00,00,00,00,00,0C,00,08
1590 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,06,A0,0D,70,0F,F0,09,E0
1600 DATA 08,A0,01,E0,01,C0,00,00,00,00,00,0C,00,08
1610 DATA 00,80,01,40,01,40,01,40,01,40,02,80,06,00,07,E0
1620 DATA 06,A0,07,E0,07,C0,0F,80,0F,E0,0F,F0,0F,DC,07,88
1630 DATA 01,00,02,80,02,80,02,80,02,80,01,40,00,60,07,E0
1640 DATA 05,60,07,E0,03,E0,01,E0,03,E0,07,E0,0D,E0,38,00
1650 DATA 01,00,02,80,02,80,02,80,07,E0,0F,F0,0F,F0,07,90
1660 DATA 05,10,07,90,07,90,00,00,00,00,00,00,00,00,38,00
1670 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,60,07,E0
1680 DATA 05,60,07,E0,03,E0,01,E0,03,E0,07,E0,0D,E0,3B,F0
1690 '■■■ ｽｺｱ ﾉ ｽｳｼﾞ ■■■
1700 DATA 8,8,0,126,16896,0,66,16896,0,70,17920,0,70,32256
1710 DATA 8,8,0,95,20480,0,80,24320,0,195,-15616,0,195,-8448
1720 DATA 8,8,0,239,10496,0,41,-5888,0,107,27392,0,107,-4352
1730 DATA 8,8,0,175,-22272,0,169,-22272,0,171,-5376,0,107,28416
1740 DATA 8,8,0,126,26112,0,102,-256,0,199,-14592,0,199,-14592
1750 DATA 8,8,0,255,-15616,0,195,-15616,0,199,-14592,0,199,-256
1760 DATA 8,8,0,24,6144,0,24,6144,0,56,14336,0,56,14336
1770 DATA 8,8,0,255,768,0,3,-256,0,224,-8192,0,224,-256
1780 DATA 8,8,0,255,768,0,3,-256,0,7,1792,0,7,-256
1790 LOCATE 12,9:COLOR 3:PRINT "ｺｰﾋｰ ﾌﾞﾚｲｸ":PLAY,,,"l24v7","l24v7","l24v7"
1800 '■■■ ｴﾋﾟﾛｵｸﾞ ■■■
1810 PL$="n"+STR$(INT(RND(1)*30)+50):PLAY,,,PL$,"r8"+PL$,"r4"+PL$
1820 IF INKEY$="" THEN 1810 ELSE STOP M:RETURN
1830 COLOR 5:LOCATE 10,10:PRINT P1$;" ﾉ ｶﾁ!!":GOTO 1850
1840 COLOR 5:LOCATE 10,10:PRINT P2$;" ﾉ ｶﾁ!!":GOTO 1850
1850 A$="v12l5o5cregcregeedeccc":PLAY,,,A$,"r10"+A$,"r5"+A$
1860 IF INKEY$="" THEN 1860 ELSE RUN
1870 '**** S60.8.12  by Mt.FUJI  ﾌﾞｧｲｸ ﾎｼｲﾖｳ ****
```

★ベーマガに載っているマンガでは影さんがパソコンをいじると爆発しますが，本当なんですか？(神奈川県横浜市・池田和浩17才)……【影：いや，あれは照れてるだけなんだよ。ウヒャヒャヒャ。編：影さんが照れて，どうすんですか！】

PC-8801/mkII/SR用 (N88-BASIC) ティップ・スイッチSW2の7番をOFFにして，ROM-BASICをたち上げてください

HIGH-SCORE!（ハイスコア）

あいもん



PC-8801/mkII

ゲーム内容

規則正しく動く敵(＊)をかわしながら，ネームを入れていくゲームです。

遊びかた

⓪(②)①③⑤で♣を動かし，文字の上を通ってください。上のわくのところに，通った文字が表示されていきます。そして，ある決まったネームを入れると，スコアが入ります。ネームは**第1表**を見てください。

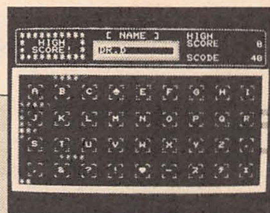
なお，文字の中の「ス」はスペース，「テ」はデリート，「エ」はエンドで，ネームを入れまちがえたら「テ」，入れ終わったら「エ」を通ってください。

また，敵にぶつかるとすぐゲーム・オーバーになります。リターン・キーを押すと再ゲームです。

ネームがそろうたびに，縦の列の敵が1匹ずつ増えます(最高10匹まで)。

《第1表》ネームと得点

DR. D	100
KAGE	100
HEN	100
NEC	100
BASIC	500
MOMO	500
GUIN	500
MAGAGINE	1,000
DIFFICULT	1,000
AIMON	5,000



《写真1》Dr.Dという文字が。「エ」のところへ急げ!

HIGH-SCOREのプログラム・リスト

```
100 SCREEN 0,2:OUT 104,0:CLS 2:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z:DIM DA$(10),DA(10)
110 RANDOMIZE(VAL(MID$(TIME$,4,2)+RIGHT$(TIME$,2)))
120 FOR I=1 TO 10:READ DA$,DA:DA$(I)=DA$:DA(I)=DA:NEXT:GOSUB 480
130 FOR I=0 TO 14:LINE(192+I,16+INT(I/2))-(399-I,39-INT(I/2)),INT(I/2),B:NEXT
140 DEF FNA(X,Y)=PEEK(&HF3C8+2*X+120*Y):SCREEN ,0:WIDTH 40,25:LOCATE 0,0
150 PRINT "╭";STRING$(37,"─");"╮"
160 PRINT "|**********    [ NAME ]     HIGH         |"
170 PRINT "|*  HIGH  *                 SCORE       0|"
180 PRINT "|* SCORE! *                              |"
190 PRINT "|**********                 SCODE       0|"
200 PRINT "╰";STRING$(37,"─");"╯"
210 COLOR@(0,0)-(38,5),6:COLOR@(2,2)-(9,3),7:COLOR@(11,1)-(37,4),7
220 PRINT STRING$(39,"■"):FOR I=7 TO 23:PRINT "■";SPC(37);"■":NEXT:PRINT STRING$
(39,"■");:COLOR@(0,6)-(38,24),7
230 COLOR 4:FOR Y=8 TO 20 STEP 4:FOR X=2 TO 34 STEP 4:LOCATE X,Y:PRINT "┌ ┐":COL
OR 7:LOCATE X+1,Y+1:READ A$:PRINT A$:COLOR 4:LOCATE X,Y+2:PRINT "└ ┘":NEXT:NEXT
240 COLOR 7:LOCATE 32,2:PRINT USING"######";HS
250 H$=CHR$(253)+CHR$(251)+CHR$(247)+CHR$(223)+CHR$(254)
260 '      --- MAIN ---
270 SC=0:X=19:Y=16:NA$="":Q=1:B$=" ":NX=X:NY=Y:COLOR 6:LOCATE X,Y:PRINT "♣"
280 ON INSTR(H$,CHR$(INP(0))) GOTO 320,310,300,330,310
290 FOR W=0 TO 50:NEXT:GOTO 420
300 NX=X+1:NY=Y:GOTO 340
310 NX=X:NY=Y+1:GOTO 340
320 NX=X-1:NY=Y:GOTO 340
330 NX=X:NY=Y-1
340 F$=CHR$(FNA(NX,NY))
350 ON INSTR(" ■┌└*ステエ",F$) GOTO 410,420,420,420,420,420,440,370,380,390
360 IF LEN(NA$)<11 THEN NA$=NA$+F$:BEEP 1:BEEP 0:SC=SC+10:GOSUB 430:LOCATE 13,3:
PRINT NA$:GOTO 410:ELSE 410
370 IF LEN(NA$)<11 THEN NA$=NA$+" ":BEEP 1:BEEP 0:SC=SC+10:GOSUB 430:LOCATE 13,3
:PRINT NA$:GOTO 410:ELSE 410
380 IF LEN(NA$)>0 THEN NA$=LEFT$(NA$,LEN(NA$)-1):COLOR 7:LOCATE 13,3:PRINT NA$;"
 ":GOTO 410 ELSE 410
390 FOR I=1 TO 10:IF NA$<>DA$(I) THEN NEXT:GOTO 410
400 SC=SC+DA(I):FOR C=1 TO 10:FOR A=1 TO 8:FOR B=1 TO 7:COLOR=(B,(B+A) MOD 8):NE
XT:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:NEXT:GOSUB 430:NA$="":LOCATE 13,3:PRINT SPC(11):Q=Q+1:POKE
 &HA034,Q:IF Q>10 THEN POKE &HA034,10
410 COLOR 6:LOCATE NX,NY:PRINT "♣":COLOR 7:LOCATE X,Y:PRINT B$:X=NX:Y=NY:B$=F$
420 U=USR(0):IF FNA(X,Y)=&H2A THEN 440 ELSE 280
430 COLOR 7:LOCATE 32,4:PRINT USING"######";SC:RETURN
440 LOCATE X,Y:PRINT " ":FOR I=0 TO 100:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:IF SC>HS THEN HS=SC
450 POKE &HA034,1:COLOR 2:LOCATE 15,15:PRINT "GAME OVER":IF INKEY$<>CHR$(13) THE
N 450 ELSE RESTORE 620:GOTO 140
460 DATA BASIC,500,DR.D,100,KAGE,100,HEN,100,MAGAGINE,1000,AIMON,5000
470 DATA NEC,100,MOMO,500,GUIN,500,DIFFICULT,1000
480 FOR I=0 TO 4:POKE &HB000+3*I,4*I+8:POKE &HB001+3*I,INT(RND(1)*37)+2:NEXT
490 FOR I=5 TO 14:POKE &HB000+3*I,INT(RND(1)*16)+8:POKE &HB001+3*I,4*I-18:NEXT
500 FOR I=0 TO 14:POKE &HB002+3*I,INT(RND(1)*2):NEXT
510 FOR I=&HA000 TO &HA088:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
520 DEF USR=&HA000:RETURN
530 DATA 21,00,B0,06,05,C5,CD,64,A0,23,7E,FE,00,28,0E,2B
540 DATA 35,56,2B,CD,71,A0,FE,87,20,13,23,23,35,2B,34,56
550 DATA 2B,CD,71,A0,FE,87,20,05,23,23,34,18,E2,CD,7A,A0
560 DATA C1,10,D2,06,01,C5,CD,64,A0,23,7E,FE,00,28,0E,2B
570 DATA 56,2B,35,CD,71,A0,FE,87,20,13,23,23,35,2B,56,2B
580 DATA 34,CD,71,A0,FE,87,20,05,23,23,34,18,E2,CD,7A,A0
590 DATA C1,10,D2,C9,5E,23,56,EB,D5,CD,9D,42,36,20,D1,EB
600 DATA C9,5E,EB,D5,CD,72,44,D1,EB,C9,5E,23,56,EB,D5,CD
610 DATA 9D,42,36,2A,D1,EB,23,23,C9
620 DATA A,B,C,D,E,F,G,H,I,J,K,L,M,N,O,P,Q,R,S,T,U,V,W,X,Y,Z,.,",",&,?,!,♥,-,ス,テ
,エ
```

★ＰＣ−8001で SHIFT ＋ M ＋ N を同時に押すと，「モミ」とでる。連続して押すと，「モミモミモミ…」となる。(福岡県筑後市・BUMEY12才)……【影：まず，ＰＣ−8001をモミモミしてからお試しください。】

PC-8801mkII SR用
(N88SR-BASIC) ディップ・スイッチSW2の7番をOFFにして，ROM-BASICをたち上げてください

PRISON BREAKER
(プリズン ブレイカー)

RATT



○STORY

無実の罪で刑務所に送られてきたあなたは，ある日，カギを見つけました。不思議に思ってドアに入れてみたら，天の助けか，なんとピッタリあうではありませんか。

そのとき，どこからともなく声がしてきました。「おまえはかわいそうだから逃がしてやろう。だが，最後のドアはカギだけでは開かない。ところどころに五つのクリスタルを置いておくからそれも使うがよい」。

○遊びかた

テンキーの[8][2][4][6]で上下左右です。追いかけてくるポリスを壁などを使ってうまくまいてください。

面は1面から5面までですが，5面目の最後のドアはクリスタルが五つないとあきません。1面ごとに忘れずに取ってください。

ただし，1面は2分以内にクリアしないと警報がなり，TIME OVERになります。

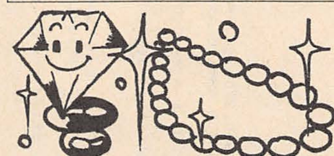
○プログラムについて

このゲームは，表示にPUTを使っているので，PC−8801／mkIIではたいへん遅くなり，あまりおもしろくありません。従ってSR専用ですが，8801／mkIIでも一応走ります。

オールBASICなので，見ればわかるでしょう。面のデータはプログラムの最後に，キャラクターを使ってデータにしてあります。“P”はカギ，“C”はクリスタル，“D”はドアです。

《第1表》変数表

X，Y	自分のX，Y座標
PX（n，m）	ポリスのX座標
PY（n，m）	ポリスのY座標
SCN	面の数（1～5）
DOR	開けたドアの数
CL	取ったクリスタルの数
PL，PPL，PLL	ポリス関係
KA%，KY%，DO%	カギ，キー，ドアのデータが入っている配列変数
M1%，M2%，P1%，P2%	自分とポリスのデータが入っている配列変数



CHECKER FLAG

Dr.D：SRになって，BASICのスピードも速くなったため，スピードが遅くて，ゲームにならなかったようなプログラムも，十分遊べるようになったな。つまり，以前は，スピードの関係からグラフィックのPUTは，あまり使えなかったが，これからは，キレイなキャラクターをビシバシ動かせるようになったってわけだ。

編：ということは，ますますおもしろいゲームがでてくるっていうわけですね。

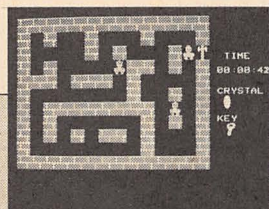
Dr.D：まあ，それを期待しようではないか。

編：今月から，SR専用のプログラムも載せていきますので，どしどし投稿してください。待ってます。

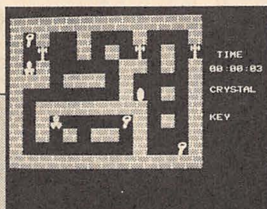


評…これ本物そっくり（編）

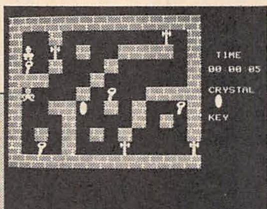
by さすがのAくん



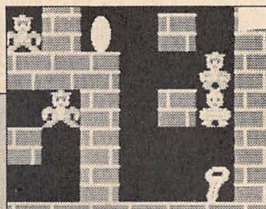
《写真1》1面です。左上に現われるのが自分です



《写真2》やったー。このドアを開けて面クリアだ



《写真3》2面です。壁をうまく利用して逃げるのだ



《写真4》あっ，あぶない！追いつめられたぞ

★ベーマガDELUXEをもっと売れるようにする方法です。ジャンジャジャーン！それは，その当時載っていたOFコーナーをしっかりと入れる。（愛知県岡崎市・ナウしか12才）……【編：OFブックでもだそうか！】

PRISON BREAKERのプログラム・リスト

```
10 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1
20 F=99:DIM KA%(F),DO%(F),KY%(F),M1%(F),M2%(F),P1%(F),P2%(F),MP(14,10,5),PX(7,5)
,PY(7,5)
30 GOSUB 1140
40 RESTORE 1410:SCREEN 0,3:CLS 3:SCREEN 0,0:Y=3:SCN=1:CL=0
50 CLS 3:FOR J=0 TO 20 STEP 2:READ M$:FOR I=0 TO  26 STEP 2
60 A$=MID$(M$,I/2+1,1):IF A$=" " THEN MP(I/2,J/2,SCN)=0:GOTO 90
70 IF A$="■" THEN PUT(I*16,J*8),KA%:MP(I/2,J/2,SCN)=1
80 IF A$="P" THEN PUT(I*16,J*8),KY%:MP(I/2,J/2,SCN)=2
90 IF A$="D" THEN PUT(I*16,J*8),DO%:MP(I/2,J/2,SCN)=3
100 IF A$="C" THEN CIRCLE(I*16+16,J*8+8),7,7,,,1.03:PAINT(I*16+16,J*8+8),5,7:MP(
I/2,J/2,SCN)=4
110 NEXT:NEXT
120 DOR=0:X=1:KK=0:PPL=1:FOR K=1 TO SCN+2:READ PX(K,SCN),PY(K,SCN):NEXT:TIME$="0
0:00:00":PLL=1
130 FOR I=1 TO CL
140 CIRCLE(448+I*24+16,96),7,7,,,1.03:PAINT(448+I*24+16,96),5,7:NEXT
150 LOCATE 30,5:PRINT"TIME":LOCATE 29,10:PRINT"CRYSTAL":LOCATE 29,14:PRINT"KEY"
160 FOR PL=PLL TO PPL:LOCATE 29,7:PRINT TIME$
170 Q=INP(0):Q1=INP(1):XX=X:YY=Y
180 IF Q=239 AND X>1 THEN X=X-1:GOTO 200 ELSE IF Q=191 AND X<13 THEN X=X+1:GOTO
200
190 IF Q1=254 AND Y>1 THEN Y=Y-1:GOTO 200 ELSE IF Q=251 AND Y<10 THEN Y=Y+1:GOTO
 200 ELSE CH=0:GOTO 250
200 IF MP(X,Y,SCN)=0 THEN 250
210 IF MP(INT(X),INT(Y),SCN)=1 THEN X=XX:Y=YY:GOTO 250
220 IF MP(X,Y,SCN)=2 THEN GOSUB *KE:GOTO 250
230 IF MP(X,Y,SCN)=3 THEN GOSUB *DR:GOTO 250
240 IF MP(X,Y,SCN)=4 THEN GOSUB *CL:GOTO 250
250 LINE(XX*32,YY*16)-((XX*32)+31,(YY*16)+15),0,BF
260 IF CH=1 THEN PUT@(X*32,Y*16),M1%:CH=0:GOTO 280
270 PUT@(X*32,Y*16),M2%:CH=1
280 AP=PX(PL,SCN):BP=PY(PL,SCN)
290 PXX=AP:PYY=BP:R=RND(1)*5:IF R>2 THEN 310
300 IF AP>X OR R=1 THEN AP=AP-:GOTO 320 ELSE IF AP<X OR R=2 THEN AP=AP+1:GOTO 32
0
310 IF BP>Y OR R=3 THEN BP=BP-1:GOTO 320 ELSE IF BP<Y OR R=4 THEN BP=BP+1:GOTO 3
20
320 '
330 IF MP(AP,BP,SCN)=0 THEN 350 ELSE 340
340 AP=PXX:BP=PYY
350 LINE(PXX*32,PYY*16)-((PXX*32)+31,(PYY*16)+15),0,BF
360 IF PH(PL)=1 THEN PUT@(AP*32,BP*16),P1%:PH(PL)=0:GOTO 380
370 PUT@(AP*32,BP*16),P2%:PH(PL)=1
380 PX(PL,SCN)=AP:PY(PL,SCN)=BP
390 IF AP=X AND BP=Y THEN A$="":GOTO *CACH
400 IF MID$(TIME$,4,2)="02" THEN *TMOV
410 NEXT PL:GOTO 160
420 IF US=1 AND MV=0 THEN 470 ELSE IF US=1 AND MV=1 THEN 450
430 CLS:LOCATE 0,22:PRINT"ﾄｸﾆｶﾜｯﾀﾄｺﾛ ﾊ ﾅｲ"
440 FOR I=0 TO 2000:NEXT:PRINT:PRINT:PRINT:RETURN
450 CLS:LOCATE 0,22:PRINT"ｶｷﾞｱﾅ ｶﾞ ｱﾙ."
460 FOR I=0 TO 2000:NEXT:PRINT:PRINT:PRINT:RETURN
470 CLS:LOCATE 0,23:PRINT K$:LK=1
480 RETURN
490 FOR K=0 TO 30:BEEP 1:FOR KK=0 TO 10:NEXT:BEEP 0:NEXT:RETURN
500 IF MV=1 THEN 550 ELSE IF SE=1 AND US=0 THEN 510 ELSE CLS:LOCATE 0,22:PRINT"N
o!!":GOSUB 490:PRINT:PRINT:PRINT:RETURN
510 CLS:LOCATE 0,22:INPUT"ﾅﾆｦ ";C$:IF C$="CRYSTAL" OR C$="crystal" OR C$="ｸﾘｽﾀﾙ"
 THEN 520 ELSE CLS:LOCATE 0,22:PRINT"No!!":GOSUB 490:CLS:RETURN
520 CLS:LOCATE 0,22:PRINT"CRYSTAL ｦ ｱﾅﾆ ｲﾚﾏｼﾀ.":FOR K=0 TO 2000:NEXT
530 CLS:LOCATE 0,22:PRINT"ｳﾜｯ!! ｼﾞｼﾝﾀﾞ !!":FOR I=0 TO 50:FOR J=0 TO 7:BEEP 1:BEE
P 0:COLOR=(J,INT(RND(1)*8)):NEXT:NEXT:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
540 CLS:LOCATE 0,23:PRINT"ｵｻﾏｯﾀｿﾞ･･･ ":US=1:RETURN
550 CLS:LOCATE 0,22:INPUT"ﾅﾆｦ ";C$:IF C$="KEY" OR C$="key" OR C$="ｶｷﾞ" THEN 560
ELSE LOCATE 0,23:PRINT"No!!":GOSUB 490:CLS:RETURN
560 CLS:LOCATE 0,22:PRINT"KEY ｦ ｶｷﾞｱﾅﾆ ｲﾚﾏｼﾀ.":FOR K=0 TO 2000:NEXT
570 CLS:LOCATE 0,22:PRINT"Ok . DOOR ｶﾞ ﾋﾗｲﾀ!!":FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOTO *DS
580 IF SE=1 AND US=1 THEN 590 ELSE CLS:LOCATE 0,23:PRINT"ｺｺ ﾆ ｱﾅｶﾞｱｲﾃｲﾙ ":SE=1:R
ETURN
590 CLS:LOCATE 0,23:PRINT"ｺｺﾉ ｱﾅﾆ CRYSTAL ｶﾞﾊｲｯﾃｲﾙ.":RETURN
600 IF LK=1 AND MV=0 THEN 610 ELSE CLS:LOCATE 0,22:PRINT"No!!":GOSUB 490:PRINT:P
RINT:PRINT:RETURN
610 CLS:LOCATE 0,22:INPUT"ﾅﾆｦ ";C$:IF C$="BRICK" OR C$="brick" OR C$="ﾚﾝｶﾞ" THEN
 620 ELSE LOCATE 0,23:PRINT"No!!":GOSUB 490:CLS:RETURN
620 CLS:LOCATE 0,22:PRINT"Ok.":PAINT(128,90),CHR$(&HAA)+CHR$(&HAA)+CHR$(&HAA),7
630 LINE(135,90)-(137,94),0,BF:LOCATE 0,23:PRINT"ｱｯ ｺﾝﾅﾄｺﾛﾆ ｶｷﾞｱﾅｶﾞ ｱﾙ!!":MV=1:R
ETURN
640 *KE:BEEP 1:KK=KK+1:FOR L=0 TO 5:NEXT:BEEP 0:IF PPL>2 THEN GOSUB 770:PLL=PLL+
1
650 IF PPL<SCN+2 THEN PPL=PPL+1
660 LINE(X*32,Y*16)-((X*32)+31,(Y*16)+15),0,BF
670 FOR I=1 TO KK
680 PUT(448+(I*32),120),KY%:NEXT
690 MP(X,Y,SCN)=0:RETURN
700 *DR
710 DOR=DOR+1:LINE(480,120)-(520,140),0,BF
720 IF KK=0 THEN X=XX:Y=YY:RETURN ELSE BEEP 1:KK=KK-1:BEEP 0:GOSUB 690
730 LINE(X*32,Y*16)-((X*32)+31,(Y*16)+15),0,BF
740 IF DOR<SCN+2 THEN RETURN ELSE SCN=SCN+1:IF SCN=6 AND CL=5 THEN 840
750 IF SCN=3 THEN GOSUB 1040
760 GOTO 50
770 LINE(PX(PLL,SCN)*32,PY(PLL,SCN)*16)-((PX(PLL,SCN)*32)+31,(PY(PLL,SCN)*16)+15
),0,BF:RETURN
780 *TMOV:A$="T I M E  O V E R !!"
790 *CACH:FOR I=0 TO 300:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:CLS 3:LOCATE 10,8:PRINT A$
800 LOCATE 10,10:PRINT"G A M E  O V E R !!
810 IN$=INKEY$:LOCATE 7,11:PRINT"P L A Y  A G A I N ? [Y/N]
820 IF IN$="Y" THEN 40 ELSE IF IN$="N" THEN CLS:END
830 LOCATE 7,11:PRINT SPC(30):GOTO 810
840 *EDNG:LINE(16,8)-(432,168),0,BF:FOR I=1 TO 12:FOR J=1 TO 9
850 PUT(I*32,J*16),KA%:NEXT:NEXT
860 LINE(160,48)-(288,159),6,B
870 PAINT(161,50),CHR$(0)+CHR$(&HFF)+CHR$(&H55),6
880 LINE(16,8)-(432,168),7,B:LINE(31,15)-(417,160),7,B:PAINT(20,10),2,7
890 CIRCLE(180,98),8,5:PAINT(180,98),5,5
900 RESTORE 910:FOR I=1 TO 16:READ RK:K$=K$+CHR$(RK):NEXT:US=0:CONSOLE 22,3
910 DATA 218,221,182,222,32,182,222,32,202,189,222,218,191,179,192,222
920 LOCATE 0,22:PRINT"ｶｷﾞｱﾅｶﾞ ﾅｲｿﾞ! ﾄﾞｳｽﾙ?"
930 LOCATE 0,24:INPUT"L)OOK U)SE S)EARCH M)OVE ";A$
940 IF A$="L" THEN GOSUB 420
950 IF A$="U" THEN GOSUB 500
960 IF A$="S" THEN GOSUB 580
970 IF A$="M" THEN GOSUB 600
980 GOTO 930
990 *CL:BEEP 1:CL=CL+1:FOR L=0 TO 5:NEXT:BEEP 0
1000 LINE(X*32,Y*16)-((X*32)+31,(Y*16)+15),0,BF
1010 FOR I=1 TO CL
1020 CIRCLE(448+I*24+16,96),7,7,,,1.03:PAINT(448+I*24+16,96),5,7:NEXT
1030 MP(X,Y,SCN)=0:RETURN
1040 CLS 3:DA=0
1050 AD=DA:BD=DB:DA=DA+16:DB=DA-48:IF DB<0 THEN DB=0
1060 IF DA>600 THEN CLS 3:RETURN
1070 LINE(AD,90)-(AD+31,105),0,BF
1080 IF CH=1 THEN PUT@(DA,90),M1%:CH=0:GOTO 1100
1090 PUT@(DA,90),M2%:CH=1
1100 LINE(BD,90)-(BD+31,105),0,BF
1110 IF PH=1 THEN PUT@(DB,90),P1%:PH=0:GOTO 1130
1120 PUT@(DB,90),P2%:PH=1
1130 GOTO 1050
1140 RESTORE 1210:FOR I=0 TO 99:READ KA%(I):NEXT
```

★10月号65ページの答は，ノウ（脳）アウトだったからでしょ。すぐ，わかったぜ。ではわらわから問題を一つ。「藤原巨人」という人がいる。どうフリガナをつける？（岐阜県各務原市・**小島伸夫12才**）……【**影：え？**】

```
1150 RESTORE 1230:FOR I=0 TO 99:READ KY%(I):NEXT
1160 RESTORE 1260:FOR I=0 TO 99:READ DO%(I):NEXT
1170 RESTORE 1290:FOR I=0 TO 99:READ M1%(I):NEXT
1180 RESTORE 1320:FOR I=0 TO 99:READ M2%(I):NEXT
1190 RESTORE 1350:FOR I=0 TO 99:READ P1%(I):NEXT
1200 RESTORE 1380:FOR I=0 TO 99:READ P2%(I):NEXT:RETURN
1210 DATA 32,16,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-32768,0,-1,-1,-32768,0,-32768,0,-1,-1,-32768,
0,-32768,0,-1,-1,-32768,0,-32768,0,-1,-1,-32768,0,-32768,0,-1,-1,-32768,0,-32768
,0,-1,-1,-32768,0
1220 DATA -32768,0,-1,-1,-32768,0,-1,-1,-1,-1,-1,-1,0,-32768,-1,-1,0,-32768,0,-3
2768,-1,-1,0,-32768,0,-32768,-1,-1,0,-32768,0,-32768,-1,-1,0,-32768,0,-32768,-1,
-1,0,-32768,0,-32768,-1,-1,0,-32768,0,-32768,-1,-1,0,-32768,0,0
1230 DATA 32,16,0,0,0,0,0,0,768,255,768,255,768,255,7936,-16129,7936,-16129,7936
,-16129,30720,-8191,30720,-8191,30720,-8191,-4096,-16381,-4096
1240 DATA -16381,-4096,-16381,-256,-16129,-256,-16129,-256,-16129,32512,-32513,3
2512,-32513,32512,-32513,7936,60,7936,60,7936,60,3584,112,3584,112,3584
1250 DATA 112,3072,224,3072,224,3072,224,7168,192,7168,192,7168,192,6400,128,640
0,128,6400,128,14592,128,14592,128,14592,128,29440,128,29440,128,29440,128,13056
,0,13056,0,13056,0,15872,0,15872,0,15872,0,0,0
1260 DATA 32,16,0,0,3840,224,1280,64,-32765,-32765,3840,224,-30205,-32605,-32761
,-16381,3840,224,-31481,-16317,-4089,-16353,3840,224,-1529,-16193,-4089
1270 DATA -16353,3840,224,-2809,-16289,-32761,-16381,3840,224,-30201,-16221,-327
65,-32765,3840,224,-31485,-32701,0,0,3840,224,2560,160,0,0,3840,224
1280 DATA 1280,64,0,0,3840,224,2560,160,0,0,3840,224,1280,64,0,0,3840,224,2560,1
60,0,0,3840,224,1280,64,0,0,3840,224,2560,160,0,0,3840,224,1280,64,0,0,3840,224,
2560,160,0,0
1290 DATA 32,16,3840,224,3840,224,3840,224,7936,240,0,0,0,0,32512,252,32512,252,
32512,252,21760,84,32512,252,21760,84,8704,136,29440,156,8704,136,21760
1300 DATA 84,32512,252,21760,84,10240,40,16128,248,10240,40,1295,-8127,3843,-325
43,1283,-32703,-129,-769,16179,-26375,16179,-26375,-1
1310 DATA -257,-32615,12803,-32615,12803,-16,7934,-64,1790,-64,1790,-175,5375,24
0,7680,80,5120,-224,2302,-144,7422,-224,2302,-241,-3841,0,0,0,0,-16321,-1021,-16
321,-121,-16321,-1021,255,-256,0,0,0,0,0,0
1320 DATA 32,16,3840,224,3840,224,3840,224,7936,240,0,0,0,0,32512,252,32512,252,
32512,252,21760,84,32512,252,21760,84,8704,136,29440,156,8704,136,21760
1330 DATA 84,32512,252,21760,84,10240,40,16128,248,10240,40,1280,64,3840,224,128
0,64,-253,-32513,16131,-32519,16131,-32519,-225,-3841,-32743,12291,-32743,12291
1340 DATA -226,-3842,-250,-16130,-250,-16130,-226,-3842,-32749,-28669,-32750,-28
670,32517,16637,-241,-7937,32517,16637,-2045,-32705,0,0,0,0,-4089,-16353,-4089,-
16353,-4089,-16353,-512,127,0,0,0,0,0,0
1350 DATA 32,16,1792,192,0,0,0,0,-511,255,256,0,256,0,31744,124,768,128,768,128,
21760,84,16384,4,16384,4,8704,136,29440,156,8704,136
1360 DATA 21760,84,32512,252,21760,84,10240,40,16128,248,10240,40,1295,-8127,384
0,224,1280,64,-129,-769,3120,96,3120,96,-1,-257,1816,192,1816,192,-16,7934,256
1370 DATA 0,256,0,-176,5374,1008,7808,30544,5340,-224,2302,112,7168,32,2048,-203
3,-8129,0,0,0,0,-16321,-2041,0,0,0,0,255,-511,0,0,0,0,0,0
1380 DATA 32,16,1792,192,0,0,0,0,-511,255,256,0,256,0,31744,124,768,128,768,128,
21760,84,16384,4,16384,4,8704,136,29440,156,8704,136,21760,84,32512,252,21760,84
,10240,40,16128,248,10240,40,1280,64
1390 DATA 3840,224,1280,64,-253,-32513,3072,96,3072,96,-225,-3841,1816,192,1816,
192,-226,-3842,268,0,268,0,-226,-3842,-31997,-32637,-2302,-32546,-252
1400 DATA 16638,14,-8192,4,16384,-2045,-32705,0,0,0,0,-4089,-16353,0,0,0,0,-1023
;127,0,0,0,0,0,0
1410 DATA ■■■■■■■■■■■■■■
1420 DATA ■P■  ■   ■   ■
1430 DATA ■ D  ■ ■ D ■ D
1440 DATA ■ ■     ■■ ■ ■
1450 DATA ■■■ ■■■ ■    ■
1460 DATA ■       ■C ■ ■
1470 DATA ■ ■■■■■■■■   ■
1480 DATA ■ ■     P■ ■ ■
1490 DATA ■ ■ ■ ■■ ■   ■
1500 DATA ■        ■  P■
1510 DATA ■■■■■■■■■■■■■■,6,9,7,1,10,6
1520 DATA ■■■■■■■■■■■■■■
1530 DATA ■  ■       D ■
1540 DATA ■  D ■  ■■■■ ■
1550 DATA ■P ■   ■     ■
1560 DATA ■■■   ■      ■
1570 DATA ■    ■ P  ■■■■
1580 DATA ■  ■■C ■ ■  P■
1590 DATA ■   ■    ■ ■ ■
1600 DATA ■ ■ ■ ■ ■    ■
1610 DATA ■ P ■   D    D
1620 DATA ■■■■■■■■■■■■■■,1,5,5,8,6,1,10,7
1630 DATA ■■■■■■■■■■■■■■
1640 DATA ■P    ■     P■
1650 DATA ■ ■   D      ■
1660 DATA ■   ■■■■■■ ■ ■
1670 DATA ■ ■■■    D   ■
1680 DATA ■ D ■C   ■■■■■
1690 DATA ■■■  ■■■     ■
1700 DATA ■P■     ■■ ■ D
1710 DATA ■ ■ ■ ■  ■   ■
1720 DATA ■ D    P ■ ■P■
1730 DATA ■■■■■■■■■■■■■■,8,9,5,2,4,1,9,2,11,6
1740 DATA ■■■■■■■■■■■■■■
1750 DATA ■     ■   C  ■
1760 DATA ■ ■ ■ D ■ ■  D
1770 DATA ■P■   ■   P■ ■
1780 DATA ■■■ ■ ■■■■■■■■
1790 DATA ■P■   D    ■P■
1800 DATA ■ ■■■■■ ■  ■ ■
1810 DATA ■ ■P  ■P   D ■
1820 DATA ■ ■ ■  ■■■■■ ■
1830 DATA ■ D      D   ■
1840 DATA ■■■■■■■■■■■■■■,6,8,4,7,8,7,1,1,3,3,9,3
1850 DATA ■■■■■■■■■■■■■■
1860 DATA ■P■ ■ D    ■P■
1870 DATA ■ D ■ ■ ■  D ■
1880 DATA ■ ■ ■ ■    ■ ■
1890 DATA ■■  ■ ■■P■■  ■
1900 DATA ■P ■P ■P■ D ■■
1910 DATA ■   ■ ■   ■■ D
1920 DATA ■ ■ ■ ■  ■   ■
1930 DATA ■ ■ ■ ■■ D ■ ■
1940 DATA ■   D ■C ■  P■
1950 DATA ■■■■■■■■■■■■■■,1,8,3,8,8,3,9,3,7,6,12,7,12,8
1960 *DS
1970 CLS 3:LINE(0,0)-(640,100),5,BF:LINE(0,101)-(640,199),6,B
1980 PAINT(10,110),CHR$(0)+CHR$(&HAA)+CHR$(&H0),6
1990 LINE(280,102)-(100,199),6:LINE(360,102)-(540,199),6
2000 PAINT(281,110),CHR$(0)+CHR$(&HFF)+CHR$(&HAA),6
2010 X=280:X1=360:FOR Y=102 TO 199 STEP 5
2020 FOR K=0 TO 10:LINE(X,Y)-(X+(RND(1)*3-1)*10,Y-RND(1)*10),4
2030 LINE(X1,Y)-(X1+(RND(1)*3-1)*10,Y-RND(1)*10),4:NEXT
2040 X=X-9:X1=X1+9:NEXT
2050 CIRCLE(500,30),25,6:PAINT(500,30),6,6
2060 WIDTH 40,25:X=39:Z=1:A$(0)="G A M E  O V E R":A$(1)="ｱﾅﾀﾊ ｼﾞｭｳﾆ ﾅﾘﾏｼﾀ":A$(2
)="ｵ ﾒ ﾃﾞﾄ ｳ ! !    ":ZZ=0
2070 XX=X+10:IF XX>39 THEN XX=40
2080 IF X>0 THEN COLOR 7:LOCATE X,4:PRINT LEFT$("▂▃▅▆▆▅▃▂ ",40-X):LOCATE X,5:PR
INT LEFT$("◥██████◤ ",40-X):GOTO 2100
2090 IF -X<10 THEN COLOR 7:LOCATE 0,4:PRINT RIGHT$("▂▃▅▆▆▅▃▂ ",10+X):LOCATE 0,5
:PRINT RIGHT$("◥██████◤ ",10+X)
2100 IF XX=40 THEN 2120 ELSE IF XX>0 THEN LOCATE XX,5:PRINT LEFT$("▂▃▅▆▆▅▃▂ ",4
0-XX):LOCATE XX,6:PRINT LEFT$("◥██████◤ ",40-XX):GOTO 2120
2110 COLOR 7:LOCATE 0,5:PRINT RIGHT$("▂▃▅▆▆▅▃▂ ",10+XX):LOCATE 0,6:PRINT RIGHT$
("◥██████◤ ",10+XX)
2120 X=X-1:COLOR 1:LOCATE 9+Z,9+ZZ:PRINT MID$(A$(ZZ),Z,1):Z=Z+1:IF Z=17 THEN ZZ=
ZZ+1:Z=1:IF ZZ=6 THEN END
2130 IF XX=-10 THEN X=39:FOR I=4 TO 6:LOCATE 0,I:PRINT SPC(39):NEXT
2140 FOR L=0 TO 200:NEXT:GOTO 2070
```

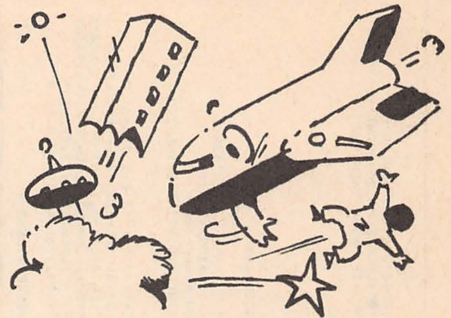
★こんにちはー。(兵庫県神戸市・坊っちゃん11才)……【影:さようならー】

PC-9801/E/F/M用 (N88(86) ROM BASIC)

PLANET SCRAMBLE II

プラネット スクランブル

歩くCPU-8086



PC-9801/E/F

●はじめに

昨年の今ごろ知識の乏しかった，歩くCPU(私)は,ベーマガにはじめて投稿し，そしてみごとにボツにされた。そこで今回作った，マシン語のPUT@ルーチンを組み込んで高速化，短縮化してその応用例を発表します。

●内　容

太陽系をパトロール中，冥王星からのSOSが入ってきた。あなたは戦闘機に乗って連続発射されるミサイルをかわし，敵の基地を破壊してください。

●操作方法

戦闘機の移動はカーソル・キーで，スペース・キーがレーザー砲です。レーザー砲は高度をさげて撃ったほうが高得点が得られます。ただし，敵基地の白い部分に当たらないと爆発しませんし，隣り合っている場合がよくあるので注意してください。

得点が高くなると発射されるミサイルのスピードはどんどん速くなります。

また10,000点ごとにチャレンジ・ステージがあります。そのときはスコープでミサイルをとらえて撃ってください。命中率が20%を超えるとエネルギーが加算されます。

●プログラムについて

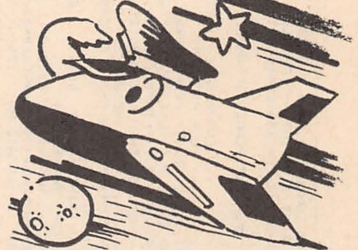
PC－9801のベーシックは高速ですが，リアルタイムのゲームにPUT@を使うとやはり，その遅さがめだってしまいます。

そこで今回使用したPUT@ルーチンの使いかたを説明します。1100～1180行までがそのマシン語データで，残りはグラフィックのデータです。

このルーチンはヨコ32ドット，タテ11ドットの表示ができますが，タテのドット数は1130行の8番目の0Bを変えることにより任意の大きさが得られます。

使用法はセグメントを一致させ，A＝0としたあと，CALL A(X, Y, AD)を実行することにより，ベーシックのPUT@(X, Y), ○○, XORと同様のことを行ないます。ただしCALL文の引数はすべて整数型で与えてください。またこのルーチンの場合，グラフィック・データは直接メモリ上に青，赤，緑の順に格納します。ADはそのデータの格納先頭オフセット・アドレスとなり，これを変えることによりグラフィック・パターンを変えることもできます。ただし表示ルーチンと重ならないように&H88番地より上に格納してください。10000～10060行はそのグラフィックのGET@プログラムです。ゲームに直接関係ないので入れる必要はありません。

これによりベーシックからCALLすると250枚/秒と，インタプリタより10倍以上高速化しますが，くれぐれもセグメントをまちがえないよう注意してください。END！



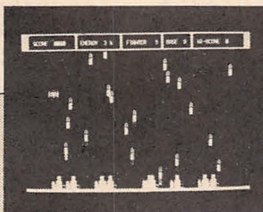
CHECKER FLAG

Dr.D：ついに，PUT@ルーチンをマシン語で組んだプログラムがきたか。これで98ユーザーは，このルーチンを使って高速リアルタイム・ゲームが作りやすくなった。

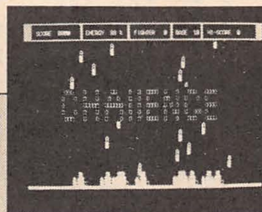
編：このルーチンは，プログラムをよく解せきしてからでないと使えませんね。

Dr.D：少し説明不足だが，それぐらいは，自分でやってほしい。ただ注意してもらいたいのは，暴走するといけないので，プログラムしたら，必ずSAVEすべきだ。DATAの入力をまちがえることは，よくあるからな。

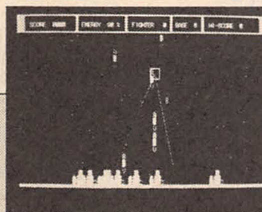
編：このゲームは少しむずかしいですね。リストも短かくてよくできています。



《写真1》ミサイルをかいくぐり基地を破壊せよ！



《写真2》10,000点ごとにチャレンジ・ステージ



《写真3》スコープ内のミサイルを撃墜してください



《写真4》すさまじい攻撃にたえきれず……

★みんなが手をだしたりしているので，ぼくは頭をだしました。(大阪府守口市・まるまったえんぴつ11才)……
【影：手をだしているうちは，まだいいんだよ。世の中，首を突っこむと抜けなくなることがたくさんあるよ。】

PLANET SCRAMBLE IIのプログラム・リスト

```
10 COLOR 7:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 3,0:ROLL 399:ROLL 1:CLS
20 OUT &HA2,&H4B:OUT &HA0,1:DEFINT A-Y:DEF SEG=&HA00:DIM E(280):GOSUB *PO
30 ZZ=0:ZZZ=0:FIT=3:X=3:Y=4:FF=1000:CHA=0:H=10:A=0:AD=&H88:HX=73:HY=173
40 COLOR 5:WIDTH 40,20
50 LOCATE 2,7:PRINT "//// PLANET SCRAMBLE II ////"
60 COLOR 3:LOCATE ,15
70 PRINT "          ..........  ENEMY BASE ":PRINT
80 PRINT "          ..........  YOUR FIGHTER"
90 LINE (75,156)-(101,160),4,B:DEF SEG=&H1B00:CALL A(HX,HY,AD):RESTORE
100 FOR I=1 TO 3:READ S,T,U,V,C:LINE (S,T/2)-(U,V/2),C,BF:NEXT I
110 CIRCLE (69,155),4,5,5.6,3.7:PAINT (69,153),7,5:GET (64,145)-(105,160),E
120 RN=RND:IF INKEY$=CHR$(13) THEN WIDTH 80,25:ROLL 200:CONSOLE 3,22 ELSE 120
130 FOR I=1 TO 7:READ S,T,U,V,C:LINE(S,T/2)-(U,V/2),C,BF:NEXT I
140 FOR I=0 TO 120:IF RND*9>5 THEN C=1 ELSE C=5:IF RND*10>5 THEN C=7
150 PSET (RND*640,RND*162+22),C:NEXT
160 COLOR 7:LOCATE 4,1:PRINT "SCORE  0000      ENERGY  100 %    FIGHTER   3    BASE
     HI-SCORE ";ZZZ:DEF SEG=&H1B00
170 GOSUB *ENBA:FIT=FIT-1:HX=X*8-9:HY=Y*8:CALL A(HX,HY,AD)
180 *MA:MA=RND*60+12:MB=RND*60+12:MC=RND*60+12:COLOR 7
190 LOCATE MA,22:PRINT "A":LOCATE MA,23:PRINT "■":COLOR 2:LOCATE MA,24
200 PRINT "V":COLOR 7:CALL A(HX,HY,AD):IA=INP(&HE8):IB=INP(&HEA)
210 IF (IA AND 2)=0 THEN Y=Y-1
220 IF (IB AND 2)=0 THEN Y=Y+1
230 IF (IB AND 4)=0 THEN X=X-1:IF X<1 THEN X=79
240 IF (IA AND 4)=0 THEN X=X+1:IF X>79 THEN X=0
250 HX=X*8-9:HY=Y*8:CALL A(HX,HY,AD)
260 IF ZZ>5000 THEN LOCATE MB,22:PRINT "A":LOCATE MB,23:PRINT "■":COLOR 2:LOCATE
 MB,24:PRINT "V":COLOR 7
270 IF INP(&HE9)=191 THEN GOSUB *LEA
280 FF=FF-1:IF FF<0 THEN FF=0
290 DEF SEG=&HA000:FU=FF/10:LOCATE 27,1:PRINT FU;"% ":IF FU=0 THEN 910
300 PA=PEEK (160*Y+2*(X-1)):PB=PEEK (160*Y+2*X):PC=PEEK (160*Y+2*(X+1))
310 DEF SEG=&H1B00:IF PA>40 OR PB>40 OR PC>40 THEN *CRUSH
320 IF ZZ>20000 THEN LOCATE MC,22:PRINT "A":LOCATE MC,23:PRINT "■":COLOR 2:LOCAT
E MC,24:PRINT "V":COLOR 7
330 GOTO *MA
340 *CRUSH
350 FOR I=1 TO 15:COLOR=(0,2):BEEP 1:FOR J=1 TO 60:NEXT:COLOR=(0,0):BEEP 0:FOR J
=1 TO 40:NEXT J,I
360 FIT=FIT-1:LOCATE 45,1:PRINT FIT:IF FIT=0 THEN 910
370 BEEP 1:FOR I=1 TO 800:NEXT:BEEP 0:X=3:Y=4:GOTO 320
380 *LEA
390 BEEP 1:LINE (X*8+4,Y*8+12)-(X*8+4,190),5,,&HF0F0
400 IF POINT (X*8,196)=5 THEN GOSUB *ATBA ELSE FOR I=1 TO 50:NEXT I
410 LINE (X*8+4,Y*8+12)-(X*8+4,190),0:BEEP 0:FF=FF-15:RETURN
420 *ENBA
430 H=10:LINE (X*8+4,Y*8+11)-(X*8+4,195),0
440 FOR I=1 TO 10:BB=RND*60+10:IF POINT(BB*8,196)=5 THEN H=H-1
450 PUT (BB*8-18,180),E,OR:PSET (BB*8,196),5:NEXT I
460 LOCATE 55,1:PRINT H:X=3:Y=4:FIT=FIT+1:IF FIT=6 THEN FIT=5
470 RETURN
480 *ATBA
490 FOR J=1 TO 30:XT=RND*30-15:YT=RND*18-16:CT=RND*6+1:ZZ=ZZ+Y+3:BEEP 1
500 LOCATE 10,1:PRINT ZZ:LINE (X*8+4,193)-(X*8+4+XT,192+YT),CT:BEEP 0:NEXT J
510 FOR J=1 TO 20:XT=RND*11-16:YT=RND*16-12:CT=RND*6+1:BEEP 1
520 LINE (X*8-11,193)-(X*8-1+XT,191+YT),CT:BEEP 0:NEXT J
530 H=H-1:LOCATE 55,1:PRINT H:PSET (X*8,196),1:LOCATE 45,1:PRINT FIT:ZB=ZZ
540 IF H=0 THEN LINE (50,175)-(630,195),0,BF:GOSUB *ENBA:FF=FF+500
550 IF ZB>10000 THEN ZB=ZB-10000:GOTO 550
560 CHA=CHA+1:IF CHA>10 AND ZB<800 THEN CLS:GOSUB *BOCH
570 RETURN
580 *BOCH
590 FOR I=1 TO 7:BEEP 1:FOR J=1 TO 200:NEXT J:BEEP 0
600 FOR J=1 TO 100:NEXT J:NEXT I
610 LINE (X*8-9,Y*8-1)-(X*8+17,180),0,BF:COLOR 4
620 LOCATE 12,10:PRINT " ooo   o   o    oo    o  o  oooo  o    o    ooo   oooo"
630 LOCATE 12,11:PRINT "o    o  o   o   o  o   o  o  o      oo  o   o   o  o    "
640 LOCATE 12,12:PRINT "o        ooooo  oooooo  o  o  oooo  o o o  o        oooo"
650 LOCATE 12,13:PRINT "o    o  o   o  o    o  o  o  o      o  oo  o  ooo o    "
660 LOCATE 12,14:PRINT " ooo    o   o  o    o  o  o  oooo  o    o    ooo   oooo"
670 FOR J=1 TO 4000:NEXT J:M=0:X=40:Y=8:BP=0:CHA=0
680 MA=RND*22+30:CC=RND*6+1:COLOR CC
690 IF (M MOD 3)<>1 THEN LOCATE 1,24:PRINT " ":GOTO 710 ELSE COLOR CC
700 LOCATE MA,22:PRINT "A":LOCATE MA,23:PRINT "■":LOCATE MA,24:PRINT "V"
710 LINE (X*8-10,Y*8-1)-(X*8+14,Y*8+11),0,B:M=M+1:IF M=300 THEN 800
720 M=M+1:IF M=300 THEN 800
730 IF INP(&HE8)=253 THEN Y=Y-1
740 IF INP(&HEA)=253 THEN Y=Y+1
750 IF INP(&HEA)=251 THEN X=X-1
760 IF INP(&HE8)=251 THEN X=X+1
770 LINE (X*8-10,Y*8-1)-(X*8+14,Y*8+11),7,B
780 IF INP(&HE9)=191 THEN BEEP 1:GOSUB *CHLEA:GOTO 680
790 FOR I=1 TO 100:NEXT I:GOTO 680
800 CLS:COLOR 7:LOCATE 25,10:PRINT "ﾒ ｲ ﾁ ｭ - ﾘ ﾂ  ........   ";BP;" %"
810 LOCATE 25,12:PRINT "ﾎﾞ- ﾅ ｽ ﾄ ｸ ﾃ ﾝ  .......  ﾒｲﾁｭｳﾘﾂ(%)*100"
820 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:X=3:Y=4:IF BP>20 THEN FF=FF+100
830 FOR J=1 TO BP*20:BEEP 1:ZZ=ZZ+5:LOCATE 10,1:BEEP 0:PRINT ZZ:NEXT J
840 HX=X*8-9:HY=Y*8:CALL A(HX,HY,AD):RETURN
850 *CHLEA
860 LINE (75+X*4,176)-(X*8+2,Y*8+5),7:LINE (225+X*4,176)-(X*8+2,Y*8+5),7
870 DEF SEG=&HA000:PA=PEEK (160*Y+2*X):DEF SEG=&H1B00:FF=FF-1:BEEP 0:COLOR 7
880 IF PA>60 THEN BEEP 1:LOCATE X,Y-1:PRINT "!":LOCATE X-1,Y:PRINT "- -":LOCATE
X,Y+1:PRINT "i":FOR J=1 TO 200:NEXT J:BEEP 0:BP=BP+1:CM=CM+1:LOCATE X,Y-1:PRINT
" ":LOCATE X-1,Y:PRINT "   ":LOCATE X,Y+1:PRINT " ":LOCATE X,Y+2:PRINT " "
890 LINE (75+X*4,176)-(X*8+2,Y*8+5),0:LINE (225+X*4,176)-(X*8+2,Y*8+5),0
900 RETURN
910 FOR I=1 TO 10:BEEP 1:FOR E=1 TO 200:NEXT E:BEEP 0:NEXT I
920 FOR I=1 TO 7:PRINT :NEXT I:COLOR 4
930 PRINT SPC(12)"[illegible]"
940 PRINT SPC(12)"[illegible]"
950 PRINT SPC(12)"[illegible]"
960 PRINT SPC(12)"[illegible]"
970 COLOR 5:LOCATE 17,18:PRINT " Do you play again ?   HIT! [y] OR [n] "
980 FF=1000:FIT=3:X=3:Y=4:CHA=0:H=10:WHILE INKEY$<>"":WEND
990 IN$=INKEY$:IF IN$="y" THEN CLS 1:RESTORE 1080:GOTO 1010
1000 IF IN$="n" THEN 1030 ELSE GOTO 990
1010 IF ZZ>ZZZ THEN ZZZ=ZZ
1020 ZZ=0:ROLL 399:LOCATE 0,1:PRINT STRING$(80," "):COLOR 7:GOTO 130
1030 CONSOLE 0,25:COLOR 7:ROLL 399:CLS:END
1040 *PO:DEF SEG=&H1B00:RESTORE 1100:FOR I=0 TO &H107:READ G$:GD=VAL("&H"+G$)
1050 POKE I,GD:NEXT:RETURN
1060 '*** data
1070 DATA 77,302,93,320,3,81,290,89,320,7,65,313,73,320,5
1080 DATA 0,0,639,42,1,20,4,144,38,0,152,4,268,38,0,276,4,384,38,0,392,4,467,38,
0,475,4,620,38,0,0,391,639,399,1
1090 '*** machine data
1100 DATA C4,37,26,8B,04,50,C4,77,04,26,8B,04,50,C4,77,08
1110 DATA 26,8B,04,0E,1F,BB,08,00,31,D2,F7,F3,89,C1,88,16
1120 DATA 86,00,58,BB,50,00,F7,E3,01,C8,89,C6,B8,00,A8,8E
1130 DATA C0,5B,B9,03,00,51,B9,0b,00,51,8A,0E,86,00,8B,07
1140 DATA 86,C4,D3,E8,86,C4,26,31,04,43,8B,07,86,C4,D3,E8
1150 DATA 88,C2,43,8B,07,86,C4,D3,E8,88,D4,86,C4,26,31,44
1160 DATA 02,43,31,C0,8A,27,D3,E8,26,30,44,04,43,83,C6,50
1170 DATA 59,E2,C6,8C,c0,05,00,08,8E,C0,B0,50,F6,26,37,00
1180 DATA 29,C6,59,E2,B0,CF,90,90
1190 DATA 00,00,00,00,70,00,01,c0,E0,FF,E0,E0,EF,FF,FE,E0
1200 DATA E0,3F,80,E0,EA,BF,AA,E0,E7,EF,7E,E0,E0,06,00,E0
1210 DATA 70,06,01,C0,00,06,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1220 DATA 03,00,18,00,00,FF,E0,00,0F,00,1E,00,0F,FF,FE,00
1230 DATA 0F,FF,FE,00,01,4F,28,00,00,E6,70,00,00,66,60,00
1240 DATA 00,06,00,00,00,06,00,00,00,7F,C0,00,73,00,19,C0
1250 DATA E0,FF,E0,E0,EF,00,1E,E0,E0,3F,80,E0,EA,BF,AA,E0
1260 DATA E1,4F,28,E0,E0,E6,70,E0,70,66,61,C0,00,06,00,00
1270 '
10000 *GE
10010 CONSOLE 0,25,0,1:CLS:PRINT "  ﾖｺ 32 dot . ﾀﾃ n dot  / GET@ "
10020 PRINT "  GET (X1*8,Y1)-(X1*8+32,Y1+n)":INPUT "X1=";X1
10030 INPUT "Y1=";Y1:INPUT "n=";N:N=N-1:INPUT "START OFFSET ADDRESS= &H";AD$
10040 AD=VAL("&H"+AD$):E=&HA800:FOR C=1 TO 3:FOR Y=Y1 TO Y1+N:FOR X=X1 TO X1+3
10050 DEF SEG=E:D=PEEK (Y*80+X):DEF SEG=&H1B00:POKE AD,D
10060 AD=AD+1:NEXT X,Y:E=E+&H800:NEXT C
```

★某CM…「かーげの歩幅は16cm。踏みだす１歩が一たとえ，小さすぎーても～」…影さんゴメンです。（奈良県山市稗田町・北東美名子12才）……【影：どおせ私は足も短いし，やることも小さいですよ！】

スーパー SUPER ザ THEカンニング

渡辺　隆文



まえがき

このゲームは，ベーマガ84年8月号佐藤ひろしさんの「THE　カンニング」をもとに，移植・改良・省略したものです。

まず，省略した点ですが，教室の外わくがありません。これは，キャラクター定義の都合上，かけませんでした。

改良した点ですが，原作の森　巧尚さんの「YANIMOTO君カンニングの巻」では先生が1人で，それを移植した佐藤ひろしさんの「THE　カンニング」では先生は2人だったので今度は3人で作ってみました。ただ増やしただけではおもしろくないので，1面目では先生が1人，2面目では先生が2人，3面目では先生が3人と増えていき，4面目でまた1人となります。

音は適当につけました。

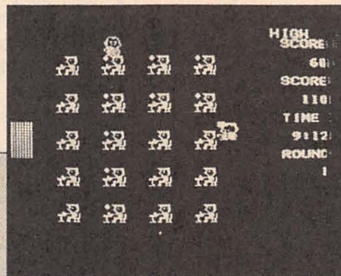
遊びかた

あなたは，タケシくんです。移動はコントローラーの1です。顔の前に丸印のついている生徒の後ろへ行き，[SL]，[SR]のキーを押してください。丸印が消えると，カンニングしたことになります（注：消えるまでキーを押しててください）。

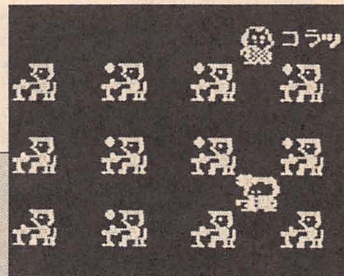
みごと20人の生徒の答えを見れば，ボーナス点がもらえて面クリアです。

終了の9:50になるか，先生にみつかると落第です。





《写真1》先生の目を盗んで答案をのぞきこめ！



《写真2》おっと，見つかっておこられちゃった。

SUPER　THEカンニングのプログラム・リスト

```
100 SC=0 :: HS=0 :: LE=2 :: B=0 :: KO=0 :: GOTO 170
110 REM ----------------------------------------
120 FOR G=XA TO XA+1 :: FOR G1=YA TO YA+1
130 CA=CA+1 :: IF CA<136 THEN P=1 ELSE P=2
140 COLOR (P,4,2):: SCELL (G1,G,CA)
150 NEXT G1 :: NEXT G :: RETURN
160 REM ----------------------------------------
170 SCREEN (2):: CLS
180 DIM SX(32),SY(24)
190 GOSUB 860 :: GOSUB 1050
200 GOSUB 970
210 XR=32 :: YR=4 :: TOO=HS :: GOSUB 1510
220 REM ----------------------------------------
230 T=T+1 :: IF T>LE THEN T=1
240 ON T GOTO 470,350,470,300,470,250
250 SCELL (Y3,X3,0,2):: SCELL (Y3+1,X3,0,2)
260 IF RND>.95 THEN S3=S3*-1
270 X3=X3+S3 :: IF X3<8 OR X3>22 THEN X3=X3-S3 :: S3=S3*-1
280 CA=129 :: XA=X3 :: YA=Y3 :: GOSUB 120
290 GOSUB 420
300 SCELL (Y2,X2,0,2):: SCELL (Y2+1,X2,0,2)
310 IF RND>.95 THEN S2=S2*-1
320 Y2=Y2+S2 :: IF Y2<3 OR Y2>21 THEN Y2=Y2-S2 :: S2=S2*-1
330 CA=129 :: XA=X2 :: YA=Y2 :: GOSUB 120
340 GOSUB 420
350 SCELL (Y1,X1,0,2):: SCELL (Y1+1,X1,0,2)
360 IF RND>.95 THEN S1=S1*-1
370 X1=X1+S1 :: IF X1<8 OR X1>22 THEN X1=X1-S1 :: S1=S1*-1
380 CA=129 :: XA=X1 :: YA=Y1 :: GOSUB 120
390 GOSUB 420
400 GOTO 470
410 REM ----------------------------------------
420 IF SX(X1)=0 AND X1=X THEN X4=X1+1 :: Y4=Y1 :: GOTO 1590
430 IF SY(Y2)=0 AND Y2=Y THEN X4=X2-1 :: Y4=Y2-1 :: GOTO 1590
440 IF SX(X3)=0 AND X3=X THEN X4=X3+1 :: Y4=Y3 :: GOTO 1590
450 RETURN
460 REM ----------------------------------------
470 XX=0 :: YY=0
480 KEY(1,K)
```





★はらたいらさんに，全部……。（北海道室蘭市・I Wont MSX 13才）……【影：「全部」というところに男のいさぎよさと哀愁を感じるんだ。はらさん，正解書いてよ!!編：クイズ・ダービーって全国ネットだったのか。】

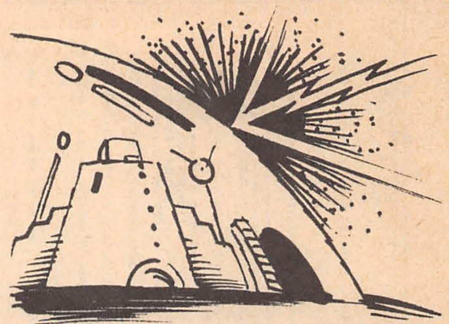
```
490 K=K AND 63
500 IF K=4 AND SY(Y)=0 AND X>8 THEN XX=-1
510 IF K=1 AND SY(Y)=0 AND X<22 THEN XX=1
520 IF K=2 AND SX(X)=0 AND Y>4 THEN YY=-1
530 IF K=8 AND SX(X)=0 AND Y<20 THEN YY=1
540 IF K=32 OR K=16 THEN 700
550 IF K=0 THEN 620
560 SCELL (Y,X,0,2):: SCELL (Y+1,X,0,2)
570 X=X+XX :: Y=Y+YY
580 CA=133 :: XA=X :: YA=Y :: GOSUB 120
590 FOR W=1 TO 2 :: SOUND (6,-1,0):: NEXT W
600 GOSUB 420
610 REM ----------------------------------------
620 B=B+1 :: IF B<8 THEN 230
630 B=0 :: TI=TI+1
640 TOO=TI :: XR=32 :: YR=12 :: GOSUB 1510
650 SCELL (12,30,58)
660 IF TI<10 THEN SCELL (12,31,48)
670 IF TI=50 THEN 760
680 GOTO 230
690 REM ----------------------------------------
700 GCELL (Y,X-2,XK):: IF XK<>129 THEN 600
710 SCELL (Y,X-2,138):: SOUND (5,1047,0):: SOUND (5,1175,0):: SOUND (5,1318,0):: SC=SC+10
720 XR=32 :: YR=8 :: TOO=SC :: GOSUB 1510
730 KO=KO+1 :: IF KO=20 THEN 1350
740 GOTO 600
750 REM ----------------------------------------
760 RESTORE 1940 :: GOSUB 1640 :: GOTO 780
770 FOR OT=0 TO 15 :: SOUND (44,-3,OT):: NEXT OT
780 RESTORE 1900 :: GOSUB 1440
790 IF HS<SC THEN HS=SC
800 KEY (1,K)
810 K=K AND 63
820 IF K=32 THEN 840
830 IF K<>16 THEN 800 ELSE END
840 LE=2 :: SC=0 :: KO=0 :: TI=0 :: R=1 :: GOTO 200
850 REM ----------------------------------------
860 RESTORE 1670
870 FOR I=128 TO 144
880 READ A$ :: MCELL (I,A$)
890 NEXT I
900 REM ----------------------------------------
910 R=1
920 FOR I=1 TO 32 :: SX(I)=1 :: NEXT I :: FOR I=1 TO 24 :: SY(I)=1 :: NEXT I
930 FOR I=10 TO 22 STEP 4 :: SX(I)=0 :: NEXT I
940 FOR I=6 TO 20 STEP 4 :: SY(I)=0 :: NEXT I
950 RETURN
960 REM ----------------------------------------
970 CLS
980 FOR YQ=6 TO 19 :: COLOR (1,4,2):: SCELL (YQ,2,128):: NEXT YQ
990 FOR YQ=11 TO 14 :: SCELL (YQ,4,128,2):: NEXT YQ
1000 RESTORE 1870 :: GOSUB 1440
1010 XR=32 :: YR=16 :: TOO=R :: GOSUB 1510
1020 FOR XA=8 TO 20 STEP 4 :: FOR YA=4 TO 20 STEP 4 :: CA=137 :: GOSUB 120 :: COLOR (1,4,2):: SCELL (YA,XA,129):: NEXT YA :: NEXT XA
1030 GOSUB 1230 :: RETURN
1040 REM ----------------------------------------
1050 RESTORE 1720 :: GOSUB 1440
1060 RESTORE 1730
1070 FOR I=3 TO 5 :: FOR I1=9 TO 20
1080 READ C :: SCELL (I,I1,C)
1090 NEXT I1 :: NEXT I
1100 RESTORE 1750
1110 FOR I=13 TO 1 STEP -1 :: FOR I1=7 TO 10
1120 READ C,D :: SCELL (I1,I,C):: SCELL (I1,I+14,D)
1130 NEXT I1 :: NEXT I
1140 SCELL (8,14,30):: SCELL (10,14,30)
1150 XA=3 :: YA=12 :: CA=137 :: GOSUB 120
1160 XA=3 :: YA=15 :: CA=129 :: GOSUB 120
1170 XA=3 :: YA=19 :: CA=133 :: GOSUB 120
1180 RESTORE 1820 :: GOSUB 1440
1190 KEY (1,K)
1200 K=K AND 63
1210 IF K=32 OR K=16 THEN RETURN
1220 GOTO 1190
1230 X=10 :: Y=18 :: X1=20 :: Y1=2 :: X2=22 :: Y2=4 :: X3=20 :: Y3=22
1240 S1=-1 :: S2=1 :: S3=-1
1250 ON LE/2 GOTO 1280,1270,1260
1260 XA=X3 :: YA=Y3 :: CA=129 :: GOSUB 120
1270 XA=X2 :: YA=Y2 :: CA=129 :: GOSUB 120
1280 XA=X1 :: YA=Y1 :: CA=129 :: GOSUB 120
1290 XA=X :: YA=Y :: CA=133 :: GOSUB 120
1300 RESTORE 1940 :: GOSUB 1640
1310 RESTORE 1930 :: GOSUB 1440
1320 FOR HH=1 TO 60 :: NEXT HH :: SCELL (2,14,0,6)
1330 RETURN
1340 REM ----------------------------------------
1350 SCELL (Y,X,0,2):: SCELL (Y+1,X,0,2)
1360 RESTORE 1920 :: GOSUB 1440
1370 RESTORE 1950
1380 FOR U=1 TO 14 :: READ S :: SOUND (30,S,0):: NEXT U
1390 R=R+1 :: SC=SC+1000
1400 LE=LE+2 :: IF LE>6 THEN LE=2
1410 XR=32 :: YR=8 :: TOO=SC :: GOSUB 1510
1420 T=0 :: TI=0 :: KO=0 :: FOR I=1 TO 400 :: NEXT I :: GOTO 200
1430 REM ----------------------------------------
1440 READ O
1450 FOR I=1 TO O
1460 READ X2,Y2,Z
1470 FOR G=X2 TO X2+Z-1
1480 READ C :: SCELL (Y2,G,C)
1490 NEXT G :: NEXT I :: RETURN
1500 REM ----------------------------------------
1510 YY$=STR$(TOO):: ZZ=LEN(YY$)
1520 FOR JJ=1 TO ZZ
1530 WW$=SEG$(YY$,ZZ+1-JJ,1)
1540 UU=ASC(WW$)
1550 SCELL (YR,XR+1-JJ,UU)
1560 NEXT JJ
1570 RETURN
1580 REM ----------------------------------------
1590 FOR I=142 TO 144
1600 X4=X4+1 :: SCELL (Y4,X4,I)
1610 NEXT I
1620 GOTO 770
1630 REM ----------------------------------------
1640 READ SP :: FOR II=1 TO SP :: READ GI,OTO :: SOUND (GI,OTO,0):: NEXT II
1650 RETURN
1660 REM ----------------------------------------
1670 DATA AAAAAAAAAAAAAAAA,3797830010000018
1680 DATA 070909183B303910,0F1B2D2A1D0A051F,E000100868084404,188030A8838D070
1690 DATA 7CFE7FFF7C180812,100E07FECF1E0E3F,00FCFE3E06070387,06FCFCEEFAFEFC3E
1700 DATA 0301000001000018,1FFEFC2121213 3EB,FEFE86A602864478,FD3D3DF9FF8A8A9F
1710 DATA 00007E020202027E,003C007E02020418,000000A4A4040810
1720 DATA 1,13,1,5,83,85,80,69,82
1730 DATA 30,30,30,0,30,30,0,30,0,30,30,30,0,30,0,0,30,30,30,30,0,30,30,45
1740 DATA 0,30,0,0,30,30,0,30,0,30,30,30
1750 DATA 0,48,30,48,0,0,30,0,0,30,0,30,0,30,30,0
1760 DATA 0,30,0,0,0,0,0,30,30,30,30,0,30,0,0,30
1770 DATA 0,30,0,30,0,0,30,0,0,0,30,0,0,30,30,0
1780 DATA 0,0,30,0,0,0,30,0,0,30,0,30,0,30,0,0
1790 DATA 0,0,30,0,30,0,30,30,0,0,0,30,30,0,0,0,30
1800 DATA 30,0,30,30,30,0,30,30,0,0,30,0,0,0,0,0
1810 DATA 0,0,0,0,0,0,0,30
1820 DATA 6,5,13,10,46,46,46,83,84,85,68,69,78,84,5,16,10,46,46,46,84,69,65,67,72,69,82
1830 DATA 5,20,20,46,46,46,89,79,85,0,65,82,69,0,34,84,65,75,69,83,72,73,34
1840 DATA 17,14,15,67,79,78,84,82,79,76,69,82,0,0,77,79,86,69
1850 DATA 17,17,13,91,83,76,47,83,82,93,0,67,72,69,65,84
1860 DATA 10,23,14,72,73,84,0,91,83,76,93,0,75,69,89,0,33
1870 DATA 6,27,1,4,72,73,71,72,28,2,5,83,67,79,82,69
1880 DATA 28,6,5,83,67,79,82,69,28,10,4,84,73,77,69
1890 DATA 29,12,4,57,58,48,48,28,14,5,82,79,85,78,68
1900 DATA 2,10,11,9,71,65,77,69,0,79,86,69,82
1910 DATA 5,14,19,82,69,80,76,65,89,63,0,91,89,45,83,76,44,78,45,83,82,93
1920 DATA 1,10,10,10,66,79,78,85,83,0,49,48,48,48
1930 DATA 1,14,2,6,83,84,65,82,84,33
1940 DATA 8,110,882,110,699,110,784,150,523,110,523,110,784,110,882,180,699
1950 DATA 294,260,294,330,440,440,440,440,440,330,349,392,392,392
```


★←星をできたら影さんの顔にしてください。(北海道室蘭市・I　wont　MSX 13才)……【**編集長**：そいつはどうかな。何しろベーマガは教育誌だし。**編**：スペースの問題もありますね。**影**：顔の大きさは私の勝手です!!】

S1用

ピンポイント・バリア

シロッコ



ゲームの説明

敵が要塞グ○プ○に奇襲をかけてきた。味方は全艦隊が出撃していて，戦力は残っていない。しかも，動力システムの故障で，要塞を囲むだけのバリアを張る出力がでない。そこで，PPV(ピンポイント・バリア)を一部に張り，移動させて，防御を試みた。

敵のミサイルが目標(×印)に向かって飛来し，爆発します。PPVを移動させ，ミサイル爆発時にバリアを張り，誘爆を防いでください。失敗すると，基地のダメージがあがり，100%をこえると，ゲーム・オーバーです。なお，PPVの移動は[A][Z][<][>]，テンキー，カーソル・キーのどれでもOKで，バリアを張るには，スペース・キー，シフト・キー，リターン・キー等です。

CHECKER FLAG

影：多対応キー入力って？

Dr.D：普通，ゲームでは入力されたキーをIF文で判断して，動くか動かないか決定するのだが，この多対応キー入力では，その判断の結果を配列変数に記憶させておき，キーのASCコードで読みだして，方向を決定するものなんだな。とても速く便利なんだが，メモリを多量に使うのが欠点なんだ。

影：ふーん!?

プログラムの説明

多対応キー入力を使い，動きの高速化をはかりました。でも，遅いのは，ミサイルを多くしすぎたためと思います。

P．S．

要塞グ○プ○が描けたので，このゲームを組んでみたのですが，かなり暗い仕上がりになってしまいました（Zガ○ダ○のせい!?）。

多対応キー入力のしかた

① 初期設定

BIM K(256)

上：K([8])＝1，K([↑])＝1，K([A])＝1
右：K([6])＝2，K([→])＝2，K([<])＝2
下：K([2])＝3，K([↓])＝3，([Z])＝3
左：K([4])＝3，K([←])＝3，K([>])＝3

方向カードは上＝1，下＝3，右＝2，左＝3とする。□は各キーに対応するキャラクタ・コード

② 読み込むとき

方向コード＝K(ASC(INKEY$))12個のキー入力判定をたったこれだけで処理。IF文や論理式より短く，速い!!

③ 例

[8]を入力すると，
方向コード＝K([8])，よって1
[1]を入力すると，
方向カードにK([1])。よって1
[2]を入力すると，
方向カード＝K([2])。よって3

④ 拡張のしかた

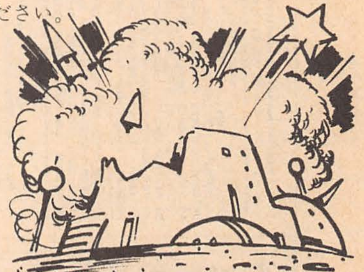
ミサイル発射等での入力をつけ加えたいとき，(スペース・キーとリターン・キーでミサイル発射）ミサイル発射コードを5とする。

K([SPC])＝5
K([RETURN])＝5

これを①に加えるだけでよい!!

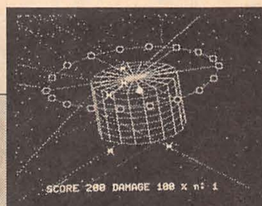
注：このプログラムでは同様の方法でキー入力処理していますが，方向コード，INKEY$等は使用していません。

また，座標計算等は方向カードをN－GOSUBや配列に使用していってください。

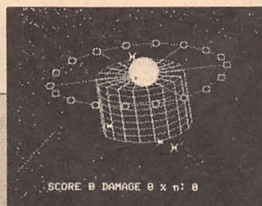




《写真1》ゲーム・オーバーのあとにでるタイトル



《写真2》おっと，敵がたくさん攻めてきました



《写真3》それ，ピンポイント・バリアで防御だ！



《写真4》ドッカーン！ダメージ100でこのとおり

★僕の友人のS君は，ドルアーガの塔の舞台は，サンシャイン60だと思いこんでおります。影さん，説明してやってよ！（神奈川県箱根町・球世主(メシア)14才）……【影：実をいうと…，地下の面もあったりして！】

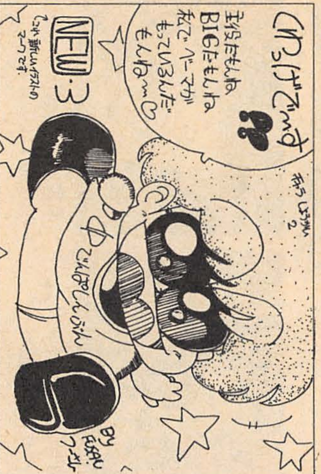
ピンポイント・バリアのプログラム・リスト

```
10   '****************************************************************
           Pin Point Barrier Program List      For MB-S1/AV/20/30/40
 ****************************************************************
20 KEY1,"W.80"+CHR$(13):KEY2,"color 7"+CHR$(13):KEY3,"palette"+CHR$(13):KEY4,"CO
LOR,,1:L."+CHR$(13):IG$(ASC("*"))="FFFFFFFFFFFFFFFF"
30 DEFMAP=1:DEFINT A-Z:DEFSNG R,U,V,X,Y:N=20:P0=200:DP=200:Q0=50 :DQ=100:FIRQ=0:
SFIRQ=130:SCREEN 0,0,1:ON ERROR GOTO 770
40 DIM PPV2(380),PPV1(16),SP2(25),SP1(16) ,KX(255),KY(255),KE(255),FX(40),FY(25)
 ,F(N),X(N),Y(N),P(N),Q(N),U(N),V(N),N(N)
50 A$="FOR A=0 TO 5:GOSUB7000:NEXT":GOSUB 600
60 FOR A=1 TO 5:READ X$:KY(VAL("&H"+X$))=-1:NEXT  :FOR A=1 TO 5:READ X$:KY(VAL("
&H"+X$))= 1:NEXT  :FOR A=1 TO 5:READ X$:KX(VAL("&H"+X$))=-1:NEXT  :FOR A=1 TO 5:
READ X$:KX(VAL("&H"+X$))= 1:NEXT   :FOR A=1 TO 4:READ X$:KE(VAL("&H"+X$))= 1:NEX
T
70 READ X:FOR A=0 TO X-1:FX(A)=2:NEXT:READ X:FOR A=X TO 40:FX(A)=-2:NEXT
80 READ Y:FOR A=0 TO Y-1:FY(A)=2:NEXT:READ Y:FOR A=Y TO 25:FY(A)=-2:NEXT:FOR A=0
 TO 3:READ LED(A):NEXT:FOR A=0 TO 7:READ X:PALETTE A,X:NEXT
90 SCREEN,1:A$="GOSUB4800":GOSUB870:SCREEN ,0:POKE &HFE24,1:GOTO 470
100 '************************************************************
                         START ｾｯｯﾃｲ
    ************************************************************
110 RNK=1:S=0:POKE &HFE24,1
120 'GOSUB4700
130 GOSUB930:SCREEN ,0:CLS:FOR A=1 TO  400:PSET(   (RND(1)*8)^2*10,   (RND(1)*15
)^2),RND(1)*7::NEXT:LINE(P0,Q0)-(P0+DP,Q0+DQ),PSET,0,BF
140 INTERVAL 2:ON INTERVAL GOSUB 200:INTERVAL ON:POKE &HFFD4,FIRQ:TIME$="00:00:0
0"
150 X=21:Y=10:E=1:ETV=0:N=4+RNK:DMG=0:CT =0:COLOR 7,0,0:GOSUB780:PLAY "MF":GOSUB
790:FOR A=1 TO N:F(A)=0:NEXT:POKE &HFE24,1:RANDOMIZE(TIME)
160 '************************************************************
                         MAIN ﾙｰﾁﾝ
************************************************************
170 IF RND(1)).9 THEN GOSUB280
180 A$="GOSUB400":GOSUB360:GOTO 170
190 '************************************************************
                         PPV ｲﾄﾞｳ
************************************************************
200 XX=X:YY=Y:EE=E:K=PEEK(&HFFE0): E=E-KE(K)*(E(2):POKE &HFFE0,LED(E):IF EE=0 TH
EN X=X+KX(K)*2+FX(X):Y=Y+KY(K)*2+FY(Y) ELSE IF KX(K)+KY(K)()0 THEN E=E+1*(E)0)+(
E)2)*0:EE=EE+(EE=3)
210 SOUND 3,7-E:IF ETV=1 THEN IF (E=3) THEN INTERVAL 6 ELSE INTERVAL 2:ETV=0
220 ON EE+1 GOSUB 680,690,700
230 ON E +1 GOSUB 710,720,730
240 IF K=&HEF THEN POKE &HFFE0,&H44:STOP
250 IF K=&HE5 THEN FOR AM=0 TO 1000:NEXT
260 RETURN  :GOTO 200
270 '************************************************************
                         MISSILE ｾｯﾄ
************************************************************
280 N1=0:FOR A=1 TO N:IF F(A)=0 THEN N1=A:A=N
290 NEXT:IF N1=0 THEN RETURN
300 POKE &HFFD4,SFIRQ:IF RND(1)).5 THEN 320
310 X(N1)=630*INT(RND(1)*2):Y(N1)=INT(RND(1)*190):GOTO 330
320 Y(N1)=190*INT(RND(1)*2):X(N1)=INT(RND(1)*630)
330 P(N1)=INT(RND(1)*DP)+P0:Q(N1)=INT(RND(1)*DQ)+Q0:F(N1)=INT(RND(1)*4)+1:N(N1)=
F(N1)*10+20:U(N1)=(P(N1)-X(N1))/N(N1):V(N1)=(Q(N1)-Y(N1))/N(N1):POKE &HFFD4,FIRQ
340 SCREEN,0:FOR A=-1 TO 1 STEP2:LINE(P(N1)-8,Q(N1)+A*4)-(P(N1)+8,Q(N1)-A*4),XOR
 ,F(N1):NEXT:LINE(P(N1)-4,Q(N1)+1)-(P(N1)+4,Q(N1)-1),XOR,7,BF:LINE(P(N1)+2,Q(N1
)-3)-(P(N1)-2,Q(N1)+3),XOR,6,BF:RETURN
350 '************************************************************
                         MISSILE ｲﾄﾞｳ
************************************************************
360 IF F(M))0 THEN  X(M)=X(M)+U(M):Y(M)=Y(M)+V(M):PSET(X(M),Y(M)),F(M):N(M)=N(M)
-1:IF N(M)=0 THEN RETURN 400
370 M=(M+1) MOD (N+1) :RETURN
380 'XB=(XB+1)MOD 50:CIRCLE(100,150),XB:RETURN
390 '************************************************************
                         MISSILE ﾊﾞｸﾊﾂ
************************************************************
400 N1=M:GOSUB340:R#=((X*16+6-X(M))/1)^2+((Y*8+3-Y(M))*2)^2:I=X(M):J=Y(M):'LOCAT
E15,15:PRINT (X*16-X(M)+6)/2;(Y*8-Y(M)+3);:Z=7:
410 E#=((E+1)*11)^2:COLOR 7:IF R#(E# THEN S=S+F(M):CT=CT+1::Z=3:ELSE DMG=DMG+F(M
)*5:Z=2
420 F(M)=0:GOSUB750:GOSUB780:IF CT=10 THEN 440 ELSE  IF DMG)100 THEN 460 ELSE170
430 '************************************************************
                         STAGE ｸﾘｱｰ
************************************************************
440 INTERVAL OFF:S=S+(100-DMG)*RNK*2:RNK=RNK-(RNK(4):GOSUB 780:FOR A=1 TO 7:SYMB
OL(50 +A,60 +A),"CLEAR ",5,5,A,PSET:NEXT:GOTO 130
450 '************************************************************
                         GAME ｵｰﾊﾞｰ
************************************************************
460 INTERVAL OFF:GOSUB970:GOSUB800:CT=0:XG= 0 :YG= 50:SG=6 :CG=3:ZG= 6:RG=12:G$=
"GAME OVER":GOSUB970:FOR A=1 TO 7:SYMBOL(50+A,60+A),G$,3,5,A,PSET:NEXT:BF=1
470 FOR A=1 TO 40:A$=INKEY$:NEXT
480 INTERVAL OFF:COLOR CT MOD 7:LOCATE9 ,24:PRINT"START : [ S P A C E ]";:POKE &
HFFE0,&H44:IF INKEY$=" " THEN 110
490 CT=CT+1:IF CT(1000 THEN 480
500 IF BF=1 THEN GOSUB810:BF=0
510 SCREEN ,0:CLS1::CT=0:GOSUB820
520 POKE &HFE24,0:SCREEN ,0:CT=CT+1:IF INKEY$=" " THEN 110 ELSE IF CT(1000 THEN
520 ELSE CT=0
530              SCREEN ,1:CT=CT+1:IF INKEY$=" " THEN 110 ELSE IF CT(1000 THEN
530 ELSE CT=0:GOTO 520
540 '************************************************************ *
                         SUB ﾙｰﾁﾝ
************************************************************
550 '** ** ** ** ** ** **      GRAPHIC CIRCLE     ** ** ** ** ** ** ** ** ** **
560 FOR LG=1 TO LEN(G$):SYMBOL(1,1),MID$(G$,LG,1):FOR AG=0 TO 7:FOR BG=0 TO 7:XX
G=XG+AG*SG+LG*SG*8+ZG*LG:YYG=YG+BG*SG:PPG=POINT(AG+1,BG+1)
570 IF PPG)0 THENCIRCLE(XXG,YYG),RG,CG :PAINT(XXG,YYG),CG,CG
580 NEXT:NEXT:NEXT :SYMBOL(0,0)," ",,,0:RETURN
590 '** ** ** ** ** ** **      PPV DRAW           ** ** ** ** ** ** ** ** ** **
600 CLS:SCREEN 0,0,1:WIDTH40:COLOR,,1:CIRCLE(100, 99),36,1:PAINT(100, 99),1,1:FO
R B=1 TO 2:FOR A=0 TO 0+B*18 STEP B:CIRCLE(100, 99),A,5,,,,,&HAAAA:NEXT:NEXT
610 CIRCLE(100,99 ),10,7:PAINT(100, 99),7,7:FOR B=1 TO 5:FOR A=1 TO 1+B*6 STEP B
:CIRCLE(100, 99),A,7,,,,,&H5555:NEXT:NEXT
620 FOR A=0 TO 4:FOR B=0 TO 4:X=&H80+A+B*5:IMAGE(A*8+32,B*8+80),X:LOCATE A,B:PRI
NTCHR$(X);:NEXT:NEXT:GET(32,80)-(72,120),PPV2
630 CIRCLE(100,99),60,4:CIRCLE(100,99),24,4:PAINT(120,120),2 ,4:PAINT(120,120),0
,4:CIRCLE (100,99),24,0
640 FOR A=0 TO 2:FOR B=0 TO 2:X=&H9A+A+B*5:IMAGE(A*8+39,B*8+88),X:LOCATE A+5,B:P
RINTCHR$(X);:NEXT:NEXT
650 GET@C(0,0)-(1,1),PPV1:GET@C(5,0)-(7,2),PPV1:CLS 2
660 GET@C(0,0)-(4,4),SP2:GET@C(5,0)-(7,2),SP1:RETURN
670 '** ** ** ** ** ** **      ﾋﾟﾝﾎﾟｲﾝﾄﾊﾞﾘｱ PRINT      ** ** ** ** ** ** ** **
680 LOCATEXX,YY:PRINT" ";:RETURN
690 PUT@C(XX-1,YY-1),SP1: RETURN
700 PUT(X*8-16,Y*8-16),PPV2,XOR:E=1:RETURN
710 LOCATEX ,Y :PRINT"ふ";:RETURN
720 PUT@C(X -1,Y -1),PPV1:RETURN
730 PUT(X*8-16,Y*8-16),PPV2,XOR:E=3:ETV=1:RETURN
740 '** ** ** ** ** ** **      ｿﾉﾀﾉ ROUTINE      ** ** ** ** ** ** ** ** ** **
750 SOUND 8,8:FOR A=0 TO 20:CIRCLE(I,J),A,Z,,,,XOR :NEXT
760 FOR A=20TO  0STEP-1:CIRCLE(I,J),A,Z,,,,XOR :SOUND 8,A/5:NEXT:SOUND 8,2:RETUR
N
770 COLOR 7,0,0:POKE &HFFE0,&H44:LOCATE0,2:PRINT"list ";ERL:LOCATE0,0:ON ERROR G
OTO0
780 POKE &HFFD4,SFIRQ:LOCATE5,23:PRINT"SCORE";S*100;"DAMAGE";DMG;"% n:";CT:POKE
&HFFD4,FIRQ:RETURN
790 SOUND 7,&HF5:SOUND 8,2:SOUND 6,19:SOUND 9,4:SOUND 3,9:RETURN
800 X=P0+DP/2:Y=Q0+DQ/2:C(0)=2:C(1)=4:FOR A=0 TO 170 STEP 2:CIRCLE (X,Y),A,2,,,,
XOR:NEXT:RETURN
810  FOR A=1 TO 250:CIRCLE(X,Y),A,0:NEXT:BF=0:RETURN
820 SCREEN ,0:'XG=150:YG=100:SG=5:CG=5:ZG=8:RG=6 :G$="ZETA" :GOSUB4000
830 XG= 95:YG= 10:SG=8:CG=3:ZG=36:RG=12:G$="PIN"     :GOSUB560
840 XG=100:YG= 80:SG=7:CG=4:ZG= 8:RG=4 :G$="POINT"   :GOSUB560
850 XG= 95:YG=140:SG=5:CG=5:ZG=10:RG=4 :G$="BARRIER":GOSUB560:RETURN
860 '** ** ** ** ** ** **      ｸﾞﾘﾌﾟｽ DRAW      ** ** ** ** ** ** ** ** **
870 CLS1:D=9:X=18*1.1:Y=50*1.1:XX=P0+DP/2:YY=Q0+DQ/2-30:DT=1.9:R=3.1415:FOR A=0
TO D:X(A)=COS(R*(A/D+DT))*100*1.1 :Y(A)=SIN(R*(A/D+DT))*15*1.1+(A-D/2)*1.4 :LINE
(XX+X(A),YY+Y(A))-(XX-X(A),YY-Y(A)),PSET,4:LINE(XX+X(A),YY+Y(A))-(XX+X(A)+X,YY+Y
(A)+Y),PSET,4:
880 NEXT:E=5:F=8:FOR A=1 TO D:FOR B=1 TO E:FOR C=-1 TO 1 STEP 2:LINE(XX+X(A-1)/E
*B*C,YY+Y(A-1)/E*B*C)-(XX+X(A)/E*B*C,YY+Y(A)/E*B*C),PSET,4,,&H5555:NEXT:NEXT
890                  FOR B=1 TO F:                         LINE(XX+X(A-1)+B/F*X,
YY+Y(A-1)+B/F*Y)-(XX+X(A)+B/F*X,YY+Y(A)+B/F*Y),PSET,4,,&H5555:NEXT:NEXT
900 G=1.732:FOR A=0 TO D STEP 3:LINE(XX+X(A)*G,YY+Y(A)*G)-(XX-X(A)*G,YY-Y(A)*G),
PSET,4,,&H5555:NEXT
910 FOR A=1 TO D              :FOR C=-1 TO 1 STEP 2:LINE(XX+X(A-1)*G  *C,YY+Y(A-1
)*G  *C)-(XX+X(A)*G  *C,YY+Y(A)*G  *C),PSET,4,,&H5555:XXX=XX+X(A-1)*G*C:YYY=YY+Y
(A-1)*G*C:CIRCLE(XXX,YYY),8,7:PAINT(XXX,YYY),0,7:CIRCLE(XXX,YYY),8,4:NEXT::NEXT:
RETURN
920 '** ** ** ** ** ** **      ﾐｭｰｼﾞｯｸ ROUTINE   ** ** ** ** ** ** ** ** ** **
930 AC$=" MB T120 O4 L4 F. L16 C C  L4 F C  L8  F O5 C L4C.  O5   L8  C  O4 A  F
   F# O5 C# L1 C# R1   "
940 BC$=" T120 O5 L4 F. L16 C C  L4 F C  L8  F O6 C L4C.  O6   L8  C  O5 A  F
F# O6 C# L1 C# R1"
950 BC$=" T120 O4 L4 A#.L16 F F  L4 A#F  L8  A# O5 F L4F.  O5   L8  F  O4 D  A#
B O5 F# L1 F# R1"
960 CC$=" T120 O5 L4 F. L16 C C  L4 F C  L8  F O6 C L4C.  O6   L8  C  O5 A  F
F# O6 C# L1 C# R1":PLAY AC$,BC$,CC$:RETURN
970 AC$="MS MB T60L16O6 CCCCCCCC O5 BBBBBBBB O5 A#A#A#A#A#A#A#A# O6 DDDDDDDD MN"
980 BC$="MS T60L16O5 CCCCCCCC O4 BBBBBBBB O4 A#A#A#A#A#A#A#A# O5 DDDDDDDD MN"
990 PLAY AC$,BC$:RETURN
1000 '************************************************************
                         DTATA ﾘｮｳｲｷ
************************************************************
1010 DATA   81,9D,8D,8E,B8 ,  84,C7,CD,CE,C8 ,  83,9D,B7,C7,C3,   85,8E,BE,CE,CC
,     80,87,AF,BD
1020 DATA 12,26  ,5,18   ,0,5,7,7  ,0,1,2,3,4,5,0,7
```



評…なんだこれ！大人と子どもじゃないか！(影)

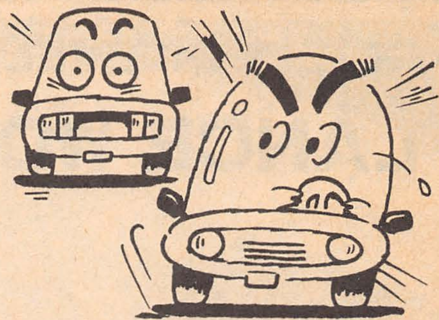
by FUSAN・フーさん



★影さんの大敵ベスト３。第３位「フケ」第２位「シラミ」。そして第１位「編集長」。(長野市・明智富郎11才)……【影：３位と２位はどういう意味だ！編集長：１位はもっともだとでも？影：大好きベスト３ですよ。ポッ！】

SC-3000(LEVEL-II)用
エキサイト・レース

KUBO



内　容

な，なんと！　ＢＡＳＩＣⅡで，ドット単位のスクロールが！　しかもすごく速い！

けれど，ゲームは古い(？)ってんで，おなじみカーレースのゲームです。

直線コースしかありませんが，スピード感とスリルは十分に味わえます。

操作方法

カーソル・キー←→で自分の車を動かし，Ａキーでアクセルをふかしスピード・アップします。

突進してくる対向車をさけながら，ひたすら点数をかせいでください。対向車にしょう突したり，コースからはみでるとゲーム・オーバーです。

Ａキーのアクセルを押し続けると，かなり速いスクロールになりますので，押したり，離したりしてスピード調整をしてください。さもないと対向車をさけきれず，ドカーン！　ということになりますよ。また，対向車をさけるときも，キーを押しすぎると，すぐにドカーンとなります。

《写真１》対向車はすばやくかわしてください

《写真２》対向車をかわしたらフル・アクセルで走れ！

プログラムについて

このプログラムは１ドット・スクロールの高速化のためのサンプル・プログラムですので，ゲーム性はあまり盛り込んでいません。

行番号13で，キャラクタ・パターン・データを回転させて，スクロールしているように見せかけています。変数Ｓの値(ぐう数)を変えることによって，スクロールのスピードが変わります。

スクロール・ゲームを作るときの参考にしてみてください。

CHECKER FLAG

Dr.D：キャラクタ定義の機能をじょうずに使ってスクロールさせているのでＢＡＳＩＣでもスピードは十分に速い。しかし，このプログラムでは，一つのキャラクターしか使っていないため単調な背景になってしまった。

編：でもＢＡＳＩＣⅡだからしかたないですね。みなさんも，くふうしてみてください。

お 知 ら せ

セガから，新バージョンのＢＡＳＩＣ「ＨＯＭＥ　ＢＡＳＩＣ」が発売されました。すでに買われたユーザーのかたもいると思いますが，SC－3000用のＢＡＳＩＣ「ＬＥＶＥＬⅢ」をバージョン・アップさせたものです。

編集部では，このＨＯＭＥ　ＢＡＳＩＣで作ったプログラムも掲載していきたいと考えていますので，自信作をドシドシ投稿してください。くわしい内容はインフォメーションのページをごらんください。

エキサイト・レースのプログラム・リスト

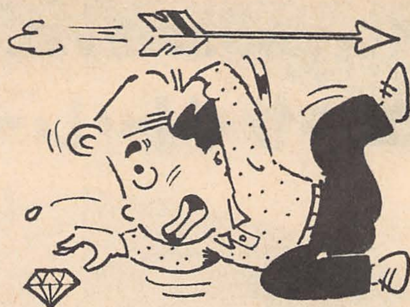
```
1 X=12:Y=5:B=13:COLOR1,15:CLS
2 A$="1C1C1C1CE0E0E0E0"
3 CURSOR0,5:FORS=0TO15:PRINT"##########
##     ############[redacted]":NEXT:SOU
ND5,3,15
4 IFINKEY$=""THENS=4:O=900:GOSUB13
5 CURSORB,Y:PRINT" "
6 IFINKEY$="A"THENS=6:Y=Y+2:O=1500:GOS
UB13
7 IFINKEY$=CHR$(28)THENX=X+1
8 IFINKEY$=CHR$(29)THENX=X-1
9 IFY>19THENY=5:B=X+1
10 CURSORX,12:PRINT" 全 ":Y=Y+1:CURSORB
,Y:PRINT"工":GOSUB13:SOUND3,O,O
11 IFX>12ORX<11ORB=X+1ANDY>10ANDY<13TH
ENSOUND4,2,15:BEEP2:END
12 H=H+S*5:CURSOR30,9:PRINTH:GOTO4
13 PATTERNC#35,A$:A$=RIGHT$(A$,S)+LEFT
$(A$,16-S):RETURN
```

★なんでＯＦコーナーは一番下なの？１回くらい一番上においてやってくださいよ。(長野県山ノ内町・田舎の友人13才)……【影：10月号で２ページのＯＦを載せたヤツがいたな。編：今度ＯＦの袋とじやりましょうか。】

SC-3000(LEVELIII)用

LANCE WORLD
（ランス ワールド）

安達 護



はう つう ぷれい

画面左上にいる主人公をカーソル・キーで動かし，面内に点在しているダイヤモンドを取っていきます。

一定区間を往復している矢に当たると，プレイヤーが1人減ってしまいます。自分から矢に当たると，そこには墓が出現しますが，これに当たってもアウトです。4人死ぬとゲーム・オーバーです。

面クリアは，ダイヤ10個を取ると右下のカベに守られていたダイヤが取れるようになりますので，これを取るとクリアできます。

リプレイはスペース・キーです。

ぷろぐらむ

BASIC＋マシン語でできています。マシン語では矢を動かし（&HF000～），キー・スキャンをして主人公を動かしています(&HF108～)。

マシン語のメイン・ルーチンを実行している間は，ブレイク・キーがききません。

あふたぁ けあ

このゲームは3面までしかありませんので，自分で画面データを増やして遊んでください。

その際，スペースは必ず△キーで入力してください。あと，右下のダイヤを設定するのを忘れずに。

《第1表》マシン語データのアドレス

&HF000～&HF100	上下左右の動きと人に当たったかどうかのチェック
&HF108～&HF1A0	キー・スキャンと人の動き，ダイヤのチェック

《第2表》変数表

S	スコア
R	ラウンド
F	拾ったダイヤの数
LF	人の数
FND	人のV－RAM上アドレス（10個以上ダイヤを取ったときにチェックして，画面右下はじならラウンド・クリア）

評…それでも影さんはメゲない(編)



by つのだつんさん

CHECKER FLAG

編：データが多いですね。△とか■が…。

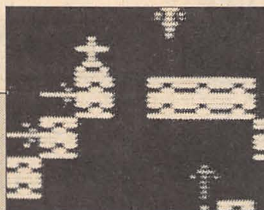
Dr.D：これは画面データなんだが，このように画面データのキャラクターが少ないときは，△を0，■を1とし，その他のデータは座標データとして，データを圧縮したほうがよいな。メモリが限られているので，そのほうが多くの面を作れるし，リストも短かくなる。

それからマシン語だが，ちょっと見ただけでは何もわからないので，各マシン語ルーチンの先頭をREM文を使って書いてほしいものじゃな。

編：やっぱり，矢をこれだけ速く動かすにはマシン語を使わないと不可能なんですね。


《写真1》画面内のダイヤを拾いまくれ！


《写真2》矢をよけながらダイヤをとってください


《写真3》矢に当たると，そこは墓に変わります


《写真4》4人が矢に当たるとゲーム・オーバー

★影さん，編さん。このハガキを載せないとマイコン・ショーで撮った写真を送るぞ！（埼玉県浦和市・油井陽一13才）……【影：あれは私のダミーだったことを知らんな。編：あのダミーは何を言うかわかりませんよ。】

```
1 REM ┏━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━┓
2 REM ┃ LANCE WORLD    1985年 8月6日(木)     ┃
3 REM ┃                                      ┃
4 REM ┃  LANGUAGE :BASIC+MACHINE             ┃
5 REM ┃                                      ┃
6 REM ┃      By  Mamoru adachi               ┃
7 REM ┗━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━┛
10 COLOR 3,1:CLS
20 DEF FND=VAL("&H"+HEX$(PEEK(&HF181))
+HEX$(PEEK(&HF180)))+1
30 PRINT "マシンゴ ノ カキコミヲ シテイマス。"
40 GOSUB 470:L$="〒〒〒〒"
50 BEEP:LF=5:S=0:R=1:CLS
60 RESTORE 1100
65 REM ━━━━ ゲーム ガメン ノ Print ━━━━
70 CURSOR 3,0:PRINT "SCORE";S
80 CURSOR17,0:PRINT "LEFT ";LEFT$(L$,L
F-1);" "
90 CURSOR27,0:PRINT "ROUND";R
100 PRINT "████████████████████████
█████████";:PRINT "█";TAB(37);"█";
110 PRINT "█ ███████████████████████
████████ █";
120 FOR I=1 TO 16:READ A$
130 PRINT "█ ████";A$;"████ █";:NEXT I
140 PRINT "█ ███████████████████████
████████ █";
150 PRINT "█";TAB(37);"█████████████
██████████████████";:F=0
155 REM━━━━ マシンゴ ノ セッテイ & メイン ━━━━
160 POKE &HF180,&HA6:VPOKE&H3CA7,&HFD
170 POKE &HF181,&H3C:POKE &HEFFF,0
180 SOUND 1,700,15:FOR I=0 TO 9:NEXT
190 FOR I=650 TO 160 STEP-100
200 SOUND 1,I-50,15:FOR K=0 TO 9:NEXT
210 SOUND 1,I,15:FOR K=0 TO 9:NEXTK,I
220 FOR I=0 TO 59:NEXT :BEEP0
230 CALL&HF108:D=PEEK(&HEFFF)
240 IF D=&H91 THEN 320
245 REM ━━━━ ¥ ヲトッタ トキノ ショリ ━━━━
250 S=S+100:CURSOR 8,0:PRINT S
260 FOR I=500 TO 800 STEP 50
270 SOUND 1,I,15:NEXT I:POKE &HEFFF,0
280 BEEP0:F=F+1
290 IF F<10 THEN 230
300 VPOKE16114,94:IFFND<>16154THEN230
310 R=R+1:BEEP:BEEP:CLS:IFR=4THEN 400
313 GOTO 70
315 REM ━━━━ ♠♣♦♠ ニ アタッタ トキノ ショリ ━━━━
320 LF=LF-1
330 FOR I=700 TO 110 STEP-50
340 SOUND 1,I,15:SOUND 1,I+25,15
350 NEXT I:BEEP0
360 FOR I=0 TO 99:NEXT I
370 CURSOR 22,0:IF LF=0 THEN 400
380 PRINT LEFT$(L$,LF-1);" "
390 VPOKE FND,94:GOTO 160
395 REM ━━━━ ゲーム オーバー ショリ ━━━━
400 FOR I=900 TO 110 STEP-50
410 SOUND 1,I,15:NEXT I
420 FOR I=0 TO 99:NEXT I
430 BEEP0:CURSOR 13,10
440 PRINT "GAME OVER";
450 IF INKEY$<>" " THEN 450
460 GOTO 50
465 REM ━━━━ キャラクタ フォント カキカエ ━━━━
470 PATTERN C#253,"20702070A82050D8"
480 PATTERN C#229,"FCCC30FCFCCC30FC"
490 PATTERN C#245,"0010385410101010"
500 PATTERN C#246,"1010101054381000"
510 PATTERN C#247,"001008FC08100000"
520 PATTERN C#248,"002040FC40200000"
530 PATTERN C#145,"2020F820207088F8"
540 PATTERN C#92,"0020A80070885020"
550 PATTERN C#94,"00"
555 REM ━━━━ マシンゴ カキコミ ━━━━
560 T=0:RESTORE
570 FOR I=&HF000 TO &HF500:READ A$
580 IF A$="**" THEN 610
590 D=VAL("&H"+A$):T=T+D
600 POKE I,D:NEXT I
610 IF T=54039 THEN RETURN
620 PRINT "Data Error !":BEEP2:END
630 DATA F3,21,00,3C,16,17,1E,28,D5
640 DATA 7D,D3,BF,7C,D3,BF,DB,BE,E5
650 DATA F5,01,F5,F6,11,D8,FF,C6,0B
660 DATA C2,24,F0,CD,88,F0,C3,34,F0
670 DATA F1,F5,01,F8,F7,11,FF,FF,C6
680 DATA 08,C2,34,F0,CD,88,F0,F1,E1
690 DATA D1,23,1D,C2,08,F0,15,C2,06
700 DATA F0,21,BF,3F,16,17,1E,28,D5
710 DATA 7D,D3,BF,7C,D3,BF,DB,BE,E5
720 DATA F5,01,F6,F5,11,28,00,C6,0A
730 DATA C2,63,F0,CD,88,F0,C3,73,F0
740 DATA F1,F5,01,F7,F8,11,01,00,C6
750 DATA 09,C2,73,F0,CD,88,F0,F1,E1
760 DATA D1,2B,1D,C2,47,F0,15,C2,45
770 DATA F0,C9,00,00,00,00,00,00,00
780 DATA 00,2B,CD,C1,F0,3E,5E,D3,BE
790 DATA 19,23,CD,C1,F0,DB,BE,F5,C6
800 DATA 1B,C2,A7,F0,ED,52,CD,C1,F0
810 DATA 78,D3,BE,F1,C9,F1,C6,03,C2
820 DATA B9,F0,2B,CD,C1,F0,3E,91,D3
830 DATA BE,32,FF,EF,C9,2B,CD,C1,F0
840 DATA 79,D3,BE,C9,7D,D3,BF,7C,D3
850 DATA BF,C9,00,00,00,00,00,00,00
860 DATA 00,2B,00,CD,C1,F0,3E,FD,D3
870 DATA BE,01,32,FF,EF,22,80,F1,C9
880 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00
890 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00
900 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00
910 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00
920 DATA 00,00,00,F3,01,00,00,21,82
930 DATA F1,1E,03,3E,C6,D3,DE,F5,DB
940 DATA DC,C6,21,C2,24,F1,4E,23,46
950 DATA F1,C3,2C,F1,F1,3D,23,23,1D
960 DATA C2,13,F1,3E,C6,D3,DE,DB,DC
970 DATA C6,41,C2,3A,F1,01,D8,FF,2A
980 DATA 80,F1,7D,D3,BF,7C,D3,BF,3E
990 DATA 5E,D3,BE,23,09,7D,D3,BF,7C
1000 DATA D3,BF,DB,BE,F5,C6,1B,C2,5E
1010 DATA F1,23,ED,42,F1,C3,49,F1,F1
1020 DATA F5,C6,A4,C2,69,F1,F1,C3,D0
1030 DATA F0,F1,C6,A2,C2,AD,F0,2B,22
1040 DATA 80,F1,C3,88,F1,00,00,00,00
1050 DATA 00,00,00,00,00,00,2B,3D,01
1060 DATA 00,FF,FF,28,00,7D,D3,BF,7C
1070 DATA D3,BF,3E,FD,D3,BE,CD,01,F0
1080 DATA 3A,FF,EF,C6,6F,C2,09,F1,C9
1090 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,**
1095 REM ━━━━ ゲーム ガメン ノ データ ━━━━
1100 REM RD.1
1110 DATA[illegible]
1120 DATA[illegible]
1130 DATA[illegible]
1140 DATA[illegible]
1150 DATA[illegible]
1160 DATA[illegible]
1170 DATA[illegible]
1180 DATA[illegible]
1190 DATA[illegible]
1200 DATA[illegible]
1210 DATA[illegible]
1220 DATA[illegible]
1230 DATA[illegible]
1240 DATA[illegible]
1250 DATA[illegible]
1260 DATA[illegible]
1270 REM RD.2
1280 DATA[illegible]
1290 DATA[illegible]
1300 DATA[illegible]
1310 DATA[illegible]
1320 DATA[illegible]
1330 DATA[illegible]
1340 DATA[illegible]
1350 DATA[illegible]
1360 DATA[illegible]
1370 DATA[illegible]
1380 DATA[illegible]
1390 DATA[illegible]
1400 DATA[illegible]
1410 DATA[illegible]
1420 DATA[illegible]
1430 DATA[illegible]
1440 REM RD.3
1450 DATA[illegible]
1460 DATA[illegible]
1470 DATA[illegible]
1480 DATA[illegible]
1490 DATA[illegible]
1500 DATA[illegible]
1510 DATA[illegible]
1520 DATA[illegible]
1530 DATA[illegible]
1540 DATA[illegible]
1550 DATA[illegible]
1560 DATA[illegible]
1570 DATA[illegible]
1580 DATA[illegible]
1590 DATA[illegible]
1600 DATA[illegible]
1610 REM
```

SC-3000

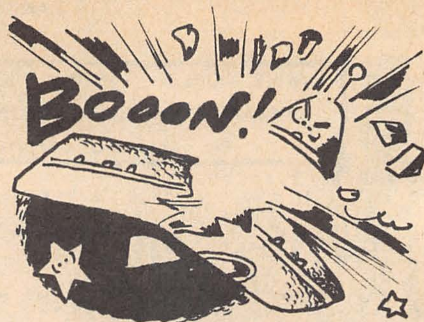
★日航機事故の犠牲者のかた，心からご冥福をお祈りします。編集部のかたも祈ってください。(愛知県春日井市・大脇寿忠13才)……【一同：祈ってます。編：ほんとうにいたましい事故でしたね。】

VIC-1001用

ALFA 1

アルファ

谷本　守



内　容

このゲームは自分のファイターをあやつり，さまざまな敵と戦い，最後にでてくる母船を破壊するという簡単なものです。

遊びかた＆操作方法

プログラムをRUNさせるとタイトル画面がでるので，リターン・キーを押してください。

ファイターの操作は[:]と[;]キーで，発射はシフトキーです。とにかく，ぶつからないように進んでいってください。

プログラムのしくみ

まず最初はマシン語とキャラクターの設定です。個人的につぎのプログラムのオートロードは好きではないので，つけていません。ＬＯＡＤとするか自分でつけてください。

つぎのプログラムは前半がメイン・ルーチンで後半がサブ・ルーチン群になっています。

具体的な入力方法

最初のマシン語とキャラクターのデータを入力してＳＡＶＥしておいてください。そしてつぎのプログラムも入力してＳＡＶＥしてください。

ゲームをするときは，最初のテープをＬＯＡＤしてＲＵＮさせてから，つぎのテープをＬＯＡＤしてＲＵＮすると，入力にまちがいがなければ走るはずです（とくにデータの前半のマシン語部分は慎重に入力してください）。

改造のアドバイス

敵の動きはマシン語なので改造はむずかしいと思いますが，敵の発生率やファイターの航行距離はＢＡＳＩＣですのでできると思います。なお，敵の発生率はサブ・ルーチンの乱数の値を変えるとできます。

他については単体の場合はメモリが少ないのですが，音をもっとハデにするとか，タイトル画面を変えるとか，いろいろあると思います。

おまけ

このゲームが簡単でしかたがないという人や両手を使うのが面倒だという横着な人には，シフト＋[LOCK]キーを押してＰＬＡＹするとよいと思います。するとファイターが自動発射になります（ＲＥＴＵＲＮを押すときははずしてから押してください）。



評…ペーパー・アドベンチャーはなおさらムリ（編）

by YAMAOと語る山下君

CHECKER FLAG

編：作者が簡単だといってますが，ほんとうに簡単そうですね。

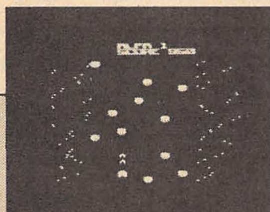
Dr.D：そうみえるのは最初だけじゃぞ。母船をふくめて５パターンの敵がいるが，ちゃんとクリアするのがむずかしくなっていくのだ！

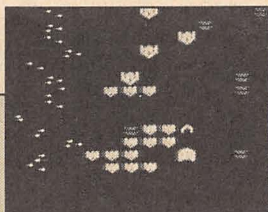
編：あっ，ホントだ！　やられちゃいましたよ。スゴイですね，わりとプログラムは短いのに某ゼビウスのバキュラもどきまででてくるんだもの！

Dr.D：よくあるゲーム・デザインでもキャラクターの性格とか，ゲーム展開をおもしろくすれば，すばらしいゲームになるのだ。

編：あとは敵が任意に動けば完璧ですね。むずかしいかな？

Dr.D：誰か作ってみてくれ！


《写真１》スタートは意外と簡単です


《写真２》寸前で分裂するいやらしい敵もいます


《写真３》破壊不能なバキュラもどきの出現


《写真４》カピもどきの敵母船の登場です

★ベーマガの読者の中に女の子はどれくらいいるの？（千葉県市川市・ナイコン・クラブNo.4）……【影：私にくるファンレターの数からすると，ざっとウン万人です。つぐ美：だーれ？ハガキの名前書き変えたのは！】

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 POKE51,0:POKE52,27:POKE55,0:POKE56,27
20 FORI=6912TO7679:READA:POKEI,A:NEXT
100 DATA162,229,169,32,157,227,31,202,208,250,234,234,234,234,234,234
110 DATA162,228,189,255,30,201,28,176,33,201,20,176,15,201,16,176
120 DATA25,201,12,176,5,105,4,76,44,27,233,12,157,21,31,189
130 DATA255,150,157,21,151,169,32,157,255,30,202,208,213,162,190,189
140 DATA65,30,201,28,176,33,201,20,176,15,201,16,176,25,201,12
150 DATA176,5,105,4,76,89,27,233,12,157,87,30,189,65,150,157
160 DATA87,150,169,32,157,65,30,202,208,213,234,234,234,234,234,234
170 DATA162,228,189,255,30,201,57,144,14,157,21,31,189,255,150,157
180 DATA21,151,169,32,157,255,30,202,208,232,162,190,189,65,30,201
190 DATA57,144,14,157,87,30,189,65,150,157,87,150,169,32,157,65
200 DATA30,202,208,232,234,234,234,234,234,234,234,234,234,234,234,234
210 DATA162,22,189,95,31,201,23,240,4,201,26,208,21,24,105,1
220 DATA157,94,31,157,95,31,157,96,31,189,95,151,157,94,151,157
230 DATA96,151,202,208,221,96,0,0,0,0,0,0,0,0,0
240 DATA0,0,238,21,102,17,207,145,254,17,238,147,206,17,174,192
250 DATA238,25,238,21,234,145,238,25,238,17,238,17,238,56,206,49
260 DATA0,0,0,0,0,127,64,0,0,0,0,0,254,2
270 DATA127,0,0,0,0,0,0,254,0,0,0,0,0,0
280 DATA0,0,0,15,15,31,31,63,0,0,0,240,240,248,248,252
290 DATA63,127,64,127,0,0,0,0,252,254,2,254,0,0,0,0
300 DATA0,127,127,127,127,127,127,127,0,254,254,254,254,254,254,254
310 DATA127,127,127,127,127,127,0,0,254,254,254,254,254,254,0,0
320 DATA0,0,0,127,64,127,63,63,0,0,0,254,2,254,252,252
330 DATA31,31,15,15,0,0,0,0,248,248,240,240,0,0,0,0
340 DATA4,4,13,15,27,27,27,14,32,32,176,240,216,216,216,112
350 DATA14,15,6,6,6,2,2,2,112,240,96,96,96,64,64,64
360 DATA0,0,84,40,0,84,40,0,84,254,186,186,254,214,68,56
370 DATA146,170,146,214,186,238,108,16,146,186,254,186,238,108,56,16
380 DATA0,84,124,124,124,40,16,0,68,214,254,186,186,238,108,16
390 DATA40,84,124,84,40,56,40,16,0,0,16,40,56,40,16,0
400 DATA16,108,238,186,186,254,214,130,0,16,56,108,68,68,0,0
410 DATA0,16,84,0,214,0,84,16,34,140,32,84,40,20,74,144
420 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,56,56,56,56,56,0,56,0
430 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,252,132,254,130,194,194,194,0
440 DATA254,130,128,192,192,194,254,0,254,128,248,128,192,192,254,0
450 DATA254,128,252,128,192,192,192,0,130,130,254,130,194,194,194,0
460 DATA16,16,16,24,24,24,24,0,128,128,128,192,192,192,254,0
470 DATA242,138,138,138,202,202,198,0,254,130,130,130,194,194,254,0
480 DATA254,130,130,254,196,194,194,0,254,128,128,254,6,6,254,0
490 DATA254,16,16,16,24,24,24,0,130,130,130,194,194,194,254,0
500 DATA254,134,138,146,226,194,254,0,112,16,16,16,16,16,124,0
510 DATA254,2,2,254,192,192,254,0,62,2,2,126,6,6,254,0
520 DATA132,132,132,132,132,254,12,0,254,128,128,254,6,134,254,0
530 DATA254,130,128,254,194,194,254,0,254,130,4,8,24,24,24,0
540 DATA254,130,130,254,194,194,254,0,254,130,130,254,6,134,254,0
550 DATA0,64,0,0,2,0,0,0,0,0,0,0,16,0,0,0
560 DATA0,0,8,0,4,0,0,0,0,1,0,0,0,64,0,0
570 DATA0,0,0,2,0,0,8,0,0,0,32,0,2,64,0,0
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

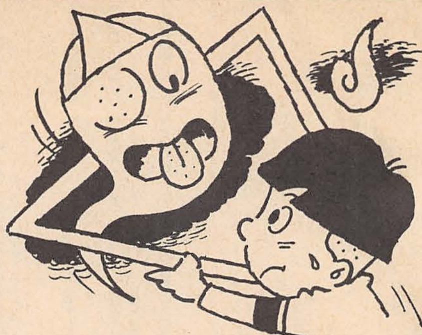
```
10 PRINT"■":POKE36878,15:POKE36879,8:DEFFNW(X)=7751+INT(RND(1)*X):GOSUB1000
20 DIMS(6),A$(3):S(0)=50:S(1)=60:S(2)=80:S(3)=20:S(4)=100:S(5)=150:S(6)=30
30 A$(0)="@A■■BC":A$(1)="DE■■FG":A$(2)="HI■■JK":A$(3)="LM■■NO"
40 CR=30720:HS=0
50 S=0:B=3:D=0:R=1:Z=0:E=10
70 X=8150
80 PRINT"■■■■■■■■■■)&# 1":PRINT"■■■■■■■■■-$+,%"S
90 FORI=1TO50:POKE36876,220:FORJ=1TO5:NEXT:POKE36876,0:NEXT
100 GOSUB500:GOSUB700:GOSUB600:GOSUB700
110 IFV=1THENV=0:GOTO900
120 IFO=1THENO=0:GOTO70
130 GOTO100
500 SYS6912:ONRGOSUB5000,6000,7000,8000,9000
510 IFR<5OR(R=5ANDD<8)THEND=D+1:IFD=255THENR=R+1:D=0
520 PRINT"■■■■■"SPC(INT(RND(1)*5))CHR$(58+INT(RND(1)*6))
530 PRINT"■■■■"SPC(17+INT(RND(1)*5))CHR$(58+INT(RND(1)*5))"■"
540 RETURN
600 K=PEEK(197):IFPEEK(X)<28THENV=1:RETURN
610 IFK=45ANDX>8147THENPOKEX,32:X=X-1
620 IFK=22ANDX<8158THENPOKEX,32:X=X+1
630 IFPEEK(X)<28THENV=1
640 POKEX,28:POKEX+CR,3
650 RETURN
700 IFF=0ANDPEEK(37217)=253THENF=X-22
702 IFF=0THENRETURN
705 IFPEEK(F)<28THEN740
710 POKEF,32:F=F-22:IFF<7746THENF=0:RETURN
720 IFPEEK(F)<28THEN740
730 POKEF,29:POKEF+CR,7:RETURN
740 Q=PEEK(F):IFQ>15ANDQ<20THEN800
750 IFQ>20THEN770
760 F=0:FORI=252TO254:POKE36876,I:POKE36877,I:NEXT:POKE36876,0:POKE36877,0:RETUR
N
770 POKEF,30:POKEF+CR,2:POKE36876,240:Q=Q-21:S=S+S(Q)
780 FORI=250TO251:POKE36874,I:POKE36876,I:NEXT:POKE36874,0:POKE36876,0:POKEF,32:
F=0
790 PRINT"■■■"SPC(13)S:RETURN
800 POKEF,30:POKEF+CR,2:POKE36877,164:FORI=15TO0STEP-1:FORJ=1TO60:NEXT:NEXT
810 POKE36877,0:POKE36878,15:FORI=1TO1000:NEXT
820 F=0:S=S+1000:R=1:D=0:O=1:RETURN
900 POKEX,31:POKEX+CR,2:POKE36877,220:FORI=15TO0STEP-1:POKE36878,I
910 FORJ=1TO50:NEXT:NEXT:POKE36877,0:POKE36878,15:FORI=1TO1000:NEXT
920 F=0:B=B-1:IFB=0THEN940
930 D=0:GOTO70
940 PRINT"■■■■■■■■■■-$+,%"S:PRINT"■■■■■■■■■'(. ,%./,*"
950 GETA$:IFA$<>CHR$(13)THEN950
960 POKE36869,240:RUN
1000 PRINT"■■■■■■COSMO FIGHTER■■"
1010 PRINT"■[graphics]"
1020 PRINT"■[graphics]"
1030 PRINT"■■■■■[graphics] SHIFT [graphics]"
1040 PRINT"■■■■■■■HIT RETURN KEY"
1050 GETA$:IFA$<>CHR$(13)THEN1050
1060 PRINT"■":POKE36869,255:RETURN
5000 IFRND(1)>.5THENP=FNW(12):POKEP,21:POKEP+CR,6
5010 RETURN
6000 IFRND(1)>.4THENP=FNW(12):POKEP,20:POKEP+CR,1
6010 IFRND(1)>.5THENP=FNW(12):POKEP,22:POKEP+CR,4
6020 RETURN
7000 IFRND(1)>.6THENP=FNW(12):POKEP,20:POKEP+CR,2
7010 IFRND(1)>.3THENP=FNW(12):POKEP,23:POKEP+CR,5
7020 RETURN
8000 Z=Z+1:IFZ=3THENZ=0:PRINT"■■■■■"SPC(5+INT(RND(1)*11))A$(INT(RND(1)*4))"■":RE
TURN
8010 IFRND(1)>.8THENP=FNW(12):POKEP,25:POKEP+CR,2
8020 RETURN
9000 IFD<7THENRETURN
9010 PRINT"■■■■"SPC(E)"  ■■■  ":IFRND(1)>.5ANDE>5THENE=E-1:GOTO9030
9020 IFE<11THENE=E+1
9030 PRINT"■■■■"SPC(E)"■PQ■■RS■"
9040 IFRND(1)>.4THENP=7790+E+INT(RND(1)*2):POKEP,26:POKEP+CR,1
9050 RETURN
```


★プログラムの常連はあきらめて，イラストとOFの常連めざしてガンバロウ！(東京都葛飾区・風太郎17才)…
【影：OFをあまくみるなよ！掲載基準はからいぞ。編：プログラムもOFもオリジナリティですね。】

X1(G-RAM1)/C/D/F/ターボ用

TRIANGLE PANIC
トライアングル パニック

M.Y



STORY

あなたは，三角の国へ迷い込んでしまった。三角形を作り，オバケを囲んで退治してください。

HOW TO PLAY

テンキーの8246で，上下左右に移動します。スペース・キーを押すと，自分のいる場所にマルが表示されます。しかし，画面の右上にOKマークが表示されてないと，マルをだせません。そして，このマルで三角形を作りオバケを囲むのです。オバケをすべて囲むと面クリアとなります。

紫オバケが3匹以上いるときは，一定時間ごとに三角形を作ります。その三角形の中に入ると，自分は死んでしまいます。また，オバケにつかまっても死んでしまいます。そして，3回死ぬとゲーム・オーバーとなります。

得点はオバケを囲むと，100点（まとめて囲むと，200点，300点………），面クリアで，1,000点です。

また，ある場所を三角形で囲むと，宝が現われます。宝を取ると，オバケが作った三角形の中に入っても，死ななくなります。

PROGRAM

オバケのスピードは，同じ面でも，その数によって変わるようにしてあります。

また，オバケを囲んだかどうかの判定は，少しからくしてあります。三角形を作ったとき，2回ペイントをしているのは，オバケを囲んだかどうか判定するためにはしかたがないのです。

P. S.

このゲームのコツは，早く紫オバケを退治し，2匹以下にしてしまうことです。

CHECKER FLAG

Dr.D：リブルラブルを受けついだという感じだが，三角形で囲むというのは，アイデアがよい。ただ，マルで三角形を作るより，なにかキャラクターを作ったほうがよかったのでは？

編：それにしても，この手のゲームのプログラムは，敵を囲んでいるかいないかを調べるのがむずかしいんですよね。

Dr.D：このプログラムでは，囲まれたところを一度ペイントして，敵キャラの部分がペイントされているかどうかを調べて，囲まれているかどうかの判断をしている。

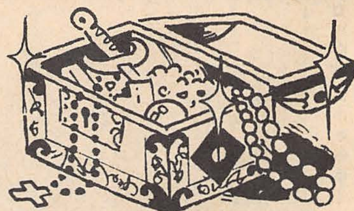
編：それにしても，このゲームのようにアイデアのある投稿が増えてほしいですね。

なるほどTHEないしょ話

パソコンをはじめてから，もう5，6年になるというM．Y君。最初の頃は，なりふりかまわず，リストを見ながら，打ち込んでいたそうです。最初は誰でも，エラーがでるのは当たり前。どうして，ここでエラーがでたのか，なんて考えながらやっていくうちに，こんなおもしろいゲームを自分で作れるようになったということです。

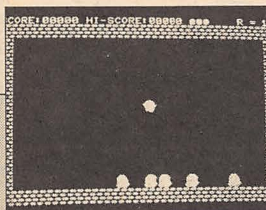
このゲームは，"PAINT"を使って画面を作ってみたかったということがそもそものキッカケ！敵を三角形で囲むという基本パターンに，いろいろ肉づけをしていったら，こんなゲームができあがったということです。

読者のみなさん。やはり，最初は，いっしょうけんめい，ベーマガのプログラムを打ち込んでやってみましょう。そのうち，キミだって，M．Y君のように，すばらしいゲームが作れるんですよ。

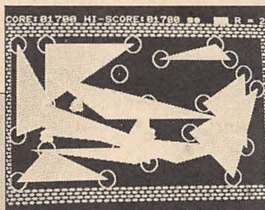




《写真1》タイトル画面。キャラクターの説明です



《写真2》かわいいキャラクターが勢ぞろいですね



《写真3》オバケを三角で囲むんだが，むずかしいぞ



《写真4》ほら，宝が現われたぞ。チャンスだ！

★影：（Dr.に向かって）ムシムシコロコロ　キンチョー○！**つぐ美**：おじいちゃんに変なこと教えないでください。（愛知県名古屋市・**大河内治雄12才**）……【**Dr.D**：はー？ **編**：このギャグ知らないんですか？**一同**：えーっ！】

```
10 '▲\\\\\\\▲ TRIANGLE PANIC ▲///////▲
20 CLS4:WIDTH40:INIT:DEFINT A-Z:DEFSNG S:CLICK OFF:TEMPO 300
30 HS=0:DIM GX(3),GY(3),TX(15),TY(15):GOSUB 1040
40 GOSUB 870:SC=0:L=3:R=1:T0=5:TK0=3:B=5:G=0
50 T=T0:TK=TK0
60 JJ=0:JX=INT(RND*16)*2+4:JY=INT(RND*8)*2+5:JX1=JX*8+7:JY1=JY*8+7
70 PA=4:MX=20:MY=11:MC=0:G=0:M=1:GOSUB 740
80 SOUND11,0:SOUND12,25:SOUND13,3
90 MUSIC"V1604G6E4FEFGAG+CR+C6R4:V1303G6E4FEFGAG+CR+C6R4"
100 '__________ YOU __________
110 S=STICK(0):X=((S=4)-(S=6))*2:Y=((S=8)-(S=2))*2
120 K=0:IF X=0 AND Y=0 THEN 170
130 K=INSTR(" 7duhy",CHARACTER$(MX+X,MY+Y)):IF K=0 THEN 170
140 LOCATE MX,MY:PRINT C$;:MX=MX+X:MY=MY+Y:MC=1 XOR MC
150 LOCATE MX,MY:PRINT C$(MC+1);
160 IF K=2 THEN SC=SC+1000:GOSUB 830:PALET4,1:PA=1:MUSIC"O6C1DEF"
170 X=MX*8+7:Y=MY*8+7:P=POINT(X,Y):IF K>2 OR (P=4 AND PA=4) THEN 640
180 COLOR5:IF G=0 THEN V=0 ELSE V=(SQR((X-GX(G-1))^2+(Y-GY(G-1))^2)>100)
190 LOCATE 31,0:IF V THEN PRINT"  "; ELSE CGEN:CREV1:PRINT"OK";:CREV:CGEN1
200 COLOR7:IF V OR STRIG(0)=0 OR P=6 THEN 350
210 GX(G)=X:GY(G)=Y:PSET(X,Y,6):CIRCLE(X,Y),9,6
220 G=G+1:IF G<3 THEN 350
230 '__________ PAINT __________
240 GX(3)=GX(0):GY(3)=GY(0):CL=5:CP=2:GOSUB 330
250 W=0:Z=0:P=100:FOR I=1 TO T:I=I-W:W=0
260 IF POINT(TX(I)*8+7,TY(I)*8+7)<>2 THEN 290
270 LOCATE TX(I),TY(I):PRINT C$;:SC=SC+P:P=P+100:GOSUB 830:MUSIC"E0ABR"
280 FOR J=I TO T:TX(J)=TX(J+1):TY(J)=TY(J+1):NEXT:TK=TK+(TK>=I):W=1:Z=Z+1
290 NEXT:T=T-Z
300 IF JJ=1 OR POINT(JX1,JY1)<>2 THEN 320
310 JJ=1:LOCATE JX,JY:PRINT C$(7);:MUSIC"O5C¢ECE"
320 CL=7:CP=1:GOSUB 330:G=0:IF T=0 THEN 580 ELSE 350
330 FOR I=0 TO 2:LINE(GX(I),GY(I))-(GX(I+1),GY(I+1)),PSET,CL:NEXT
340 X=(GX(0)+GX(1)+GX(2))¥3:Y=(GY(0)+GY(1)+GY(2))¥3:PAINT(X,Y),CP,CL:RETURN
350 '__________ B.G.M __________
360 M=(M MOD31)+1:MUSIC MID$("CEGFEGAGFFEFGFEDEFGFEGAGEEFGEDC",M,1)+"0"
370 SOUND8,16:SOUND13,3
380 '__________ TEKI __________
390 IF M=31 AND TK>2 THEN 530
400 Z=-(Z+1)*(Z<T)
410 IF Z=0 THEN 520
420 X=0:Y=0:ON INT(RND*10)+1 GOTO 460,470
430 IF MX=TX(Z) THEN 440 ELSE IF MY=TY(Z) THEN 450 ELSE IF RND<.5 THEN 450
440 Y=SGN(MY-TY(Z)):GOTO 480
450 X=SGN(MX-TX(Z)):GOTO 480
460 Y=INT(RND*2):Y=Y+(Y=0):GOTO 480
470 X=INT(RND*2):X=X+(X=0)
480 K=INSTR(" `q",CHARACTER$(TX(Z)+X*2,TY(Z)+Y*2)):IF K=0 THEN 520
490 LOCATE TX(Z),TY(Z):PRINT C$;:TX(Z)=TX(Z)+X*2:TY(Z)=TY(Z)+Y*2
500 C=3-(TK>=Z)*2+X-(X=-1)-(X=0)*(TY(Z)MOD2):LOCATE TX(Z),TY(Z):PRINT C$(C);
510 IF K>1 THEN 640
520 GOTO 100
530 CL=5:CP=2:GOSUB550:CL=3:CP=PA:GOSUB550
540 IF POINT(MX*8+7,MY*8+7)=4 AND PA=4 THEN 640 ELSE 100
550 X=0:Y=0:TX(0)=TX(3):TY(0)=TY(3):FOR I=0 TO 2:X1=TX(I)*8+7:Y1=TY(I)*8+7
560 LINE(X1,Y1)-(TX(I+1)*8+7,TY(I+1)*8+7),PSET,CL:X=X+X1:Y=Y+Y1:NEXT
570 X=X¥3:Y=Y¥3:PAINT(X,Y),CP,CL:RETURN
580 '__________ ROUND CLEAR __________
590 CGEN:COLOR2:FOR I=3 TO 22:LINE(2,I)-(37,I),"■":PAUSE1:NEXT:CLS0
600 COLOR6:LOCATE13,12:PRINTUSING"ROUND## CLEAR";R
610 COLOR1:LOCATE12,18:PRINT"BONUS 1000 pts.":COLOR7
620 SC=SC+1000:GOSUB 830:R=R+1:T0=T0-(T0<9):TK0=TK0+(TK0<7)*(R MOD2=1)
630 PAUSE30:GOTO 50
640 '__________ DIE __________
650 FOR I=0 TO 20:COLOR(I MOD2)*6+1:LOCATE MX,MY:PRINT C$(1):MUSIC"O4C0D":NEXT
660 L=L-1:LOCATE 27+L,0:PRINT" ";:PAUSE30:IF L>0 THEN 70
670 '__________ GAME OVER __________
680 CLS0:CGEN:LINE(8,10)-(32,14)," ",BF:'COLOR5:LINE(7,9)-(33,15),"■",B
690 FOR I=9 TO 13:CIRCLE(160,100),I*10,(I MOD7)+1,.3:NEXT
700 COLOR6:LOCATE11,12:PRINT"G A M E    O V E R"
710 MUSIC"V1605C5DEREFGRGFEDCCC:V1403C5DEREFGRGFEDCCC"
720 COLOR5:CFLASH1:LOCATE13,21:PRINT"HIT RETURN KEY":CFLASH:COLOR7
730 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 40 ELSE 730
740 '__________ ｶﾞﾒﾝ __________
750 CGEN:COLOR7:CLS4:PALET4,4
760 PRINTUSING"SCORE:       HI-SCORE:       & &     R =##";STRING$(L,"●");R
770 GOSUB830:LINE(0,1)-(39,24),"ｵ",B:LINE(1,2)-(38,23),"ｵ",B
780 LOCATE MX,MY:PRINT C$(MC+1);
790 FOR I=1 TO T
800 X=INT(RND*18)*2+2:IF SCRN$(X,21,1)<>" " THEN 800
810 TX(I)=X:TY(I)=21:LOCATE X,21:PRINT C$(3-(TK>=I)*2);:NEXT
820 RETURN
830 CGEN:COLOR7:IF SC>HS THEN HS=SC
840 S=SC:GOSUB860:LOCATE 6,0:PRINT S$;
850 S=HS:GOSUB860:LOCATE21,0:PRINT S$;:CGEN1:RETURN
860 S$=RIGHT$("0000"+RIGHT$(STR$(S),LEN(STR$(S))-1),5):RETURN
870 '__________ TITLE __________
880 CLS4:CGEN1:PRINT
890 PRINT"ｶｶｶｶｶ ｶｶｶｶ ｶｶｶ  ｶｶ  ｶ   ｶ  ｶｶ  ｶ    ｶｶｶ
900 PRINT"  ｶ   ｶ  ｶ  ｶ  ｶ  ｶ ｶｶ  ｶ ｶ    ｶ    ｶ
910 PRINT"  ｶ   ｶｶｶｶ  ｶ  ｶ  ｶ ｶ ｶ ｶ ｶ ｶｶ ｶ    ｶｶ
920 PRINT"  ｶ   ｶ ｶ   ｶ  ｶｶｶｶ ｶ  ｶｶ ｶ  ｶ ｶ    ｶ
930 PRINT"  ｶ   ｶ  ｶ ｶｶｶ ｶ  ｶ ｶ   ｶ  ｶｶ  ｶｶｶｶ ｶｶｶ":PRINT:PRINT
940 PRINT"        ｵｵｵｵｵ  ｵｵｵ  ｵ   ｵ ｵｵｵ  ｵｵｵ
950 PRINT"        ｵ   ｵ ｵ   ｵ ｵｵ  ｵ  ｵ  ｵ   ｵ
960 PRINT"        ｵｵｵｵｵ ｵ   ｵ ｵ ｵ ｵ  ｵ  ｵ
970 PRINT"        ｵ     ｵｵｵｵｵ ｵ  ｵｵ  ｵ  ｵ   ｵ
980 PRINT"        ｵ     ｵ   ｵ ｵ   ｵ ｵｵｵ  ｵｵｵ
990 FOR I=1 TO 7 STEP2:LOCATE I*4+3,17:PRINT C$(I):NEXT
1000 CGEN:PRINT TAB(6);"YOU       ←MONSTER→     JEWEL
1010 COLOR4:CFLASH1:LOCATE13,23:PRINT"HIT RETURN KEY":CFLASH:COLOR7:J=0
1020 CGEN1:LOCATE 7,17:PRINT C$(((J¥10)MOD2)+1);:J=-(J+1)*(J<100)
1030 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RETURN ELSE 1020
1040 '__________ SET PCG __________
1050 RESTORE1110:FOR I=0 TO 9:READ I$,I1$:C$(I)=I$+CHR$(29,29,31)+I1$:NEXT
1060 C$=C$(0):DEFCHR$(32)=STRING$(24,CHR$(0))
1070 FOR I=&H60 TO &H6B:READ I$:I$=HEXCHR$(I$)
1080 DEFCHR$(I)=I$:DEFCHR$(I+16)=MIRROR$(I$):NEXT
1090 FOR I=&HB1 TO &HB6:READ I$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(I$):NEXT
1100 RETURN
1110 DATA "  ","  ",`a,bc,qp,sr,de,fg,ut,wv,hi,jk,yx,(z,ｱｲ,ｳｴ,ｶｶ,ｶｶ,ｵｵ,ｵｵ
1120 DATA 0000030C1020E084 000000030F1F1F7B 000000030F1F1F3B
1130 DATA 000080601008088E 00000080E0F0F070 00000080E0F0F070
1140 DATA 44202010110F0000 3B1F1F0F0E000000 1B1F1F0F00000000
1150 DATA 820408081010E000 7CF8F0F0E0E00000 78F0F0F0E0000000
1160 DATA 0000070810202F3F 0000000000000000 000000070F1F1000
1170 DATA 0000C02010080884 0000000000000000 000000C0E0F0F078
1180 DATA 24362F2040402718 1B09000000201800 0000101F3F1F0000
1190 DATA C4C4820102048870 0000000000087000 38387CFEFCF00000
1200 DATA 0000070F1F3F3F3F 000000070F1F1000 0000000000000000
1210 DATA 0000E0F8FCFEFCFC 000000E0F8FCF078 0000000000000000
1220 DATA 24363F3F7F5F2718 1B09101F3F3F1800 0000000000201800
1230 DATA FCFCFEFFFEF48870 38387CFEFCF87000 0000000000087000
1240 DATA 3F20202020205C93 001F1F1F1F1F2A75 001F1010101F2148
1250 DATA F80402020204A444 00F8FCFCFCF8D838 00F8141414F818A8
1260 DATA 80808E848080FF00 7F7F717B7F7F0000 7F404040407F0000
1270 DATA 040404040810E000 F8F8F8F8F0E00000 C848484850E00000
1280 DATA 51AA5100058A0500 A051A0008A558A00 0000000000000000
1290 DATA FF81BFBFBFBFBFFF 007E405E5E5E5E00 00003E3E3E3E3E00
```

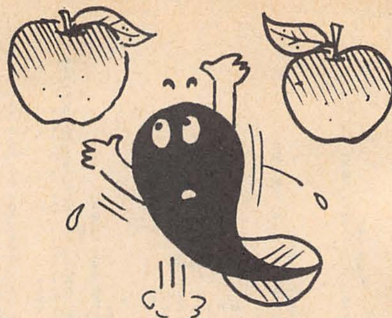


★母に買物を頼まれ,「フッ,オレを悩ませるなよ」と言ったら,しばらくオレの顔を見て,「何気どってんだよ」とひっぱたかれた。(神奈川県横浜市・**種田治幸15才**)……【**影**:親子でパフォーマンスのお時間でした。】

X1(G-RAM1)/C/D/F/ターボ用

ジャンピング JUMPING ホッパー HOPPER

小野 玲児



○STORY

ある日，SHARP村では，村中のリンゴの木が枯れてしまいました。リンゴの好きなSHARP人は，X1君に「富士通村にあるFM城に行ってリンゴを取ってこい」と命令しました…………。

○HOW TO PLAY

4と6で左右，スペース・キーでジャンプです。FM君の上にのるとFM君がつぶれます。つぶれたFM君は少しの間，気絶します。そして，同じフロアのあるところにワープします。

リンゴを全部取ると面クリアです。そして，タイム・ボーナスと，ときどきスペシャル・ボーナスがもらえます。

また，リンゴを1個取ったときに，運がよければスペシャル・フラッグがでます（乱数なのでなかなかでない）。

死ぬ条件はつぎの三つです。

1．ブロックにぶつかる（なぜだろう？）
2．FM君たちにぶつかる（あたり前!!）
3．タイムがなくなる（まず，ないだろう）

しかし，タイムがなくなるとX1君が残っていてもゲーム・オーバーです。

○プログラム入力時の注意

速度をあげるためにOUT文を多用していますが，OUT関係の変数をまちがえると，もしかしたら暴走するかもしれません。注意してね。

マシン語も一部ありますので（たいした長さではないが），RUNする前にSAVEしてください。

○最後に

うわ〜何回もプログラムいじったら，わけがわからないようになってしもた〜!!だから，プリンタがほし〜よー。

《第1表》変数表

AD	BGM？用
A，B	FOR用 ループ・カウンタ
AA	Mr.X1 の座標
S	スコア
N	Mr.X1 の数
BONUS	Mr.X1 が増えるときの点数
CH	Mr.X1 用のフラグ
TA	いくつリンゴを取ったか
TT	何匹つぶしたか
R	ラウンド
BO	ラウンド・ボーナス
TU	何匹つぶしたか
HIS	ハイスコア
STI	キーボードかジョイスティックか決める
CC(X)	Mr.FMの座標
Z(X)	Mr.FMのキャラクター
M(X)	Mr.X1 のキャラクター
B(X)	Mr.FMの向き
NG(X)	Mr.FMが動いてるか，気絶しているか
SP	スペシャル・フラッグの座標

CHECKER FLAG

編：長いプログラム・リストですね。これだけ長いと，たしかにプリンタがないと，何を作っているのかわからなくなってしまいますね。

Dr.D：だから，そうならないようにフローチャートは必要なのだ。また，キャラクターの定義などは，プログラムの後のほうにもっていくように。まず使うことのない大きな行番号にしておけば，プログラムも楽になるのではないかな。

編：それにしても，ゲームのほうは意外に単純なんですが，キャラクターの動きがおもしろいですね。

影：それから，キー操作もむずかしいんだよな。押しすぎるとブロックにつっ込んじゃったりして。グハハ，最高！音楽もいい！

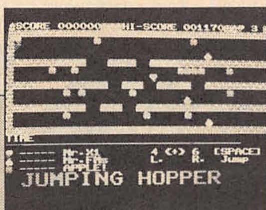
なるほどTHEないしょ話

この作品は，玲児君の友達の工藤君がモデルだそうです。

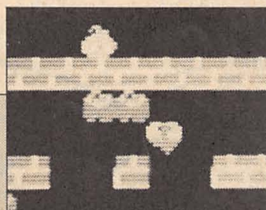
えっ！工藤君って，このゲームの登場キャラクターに似てるのかな？一度お目にかかりたい（影）



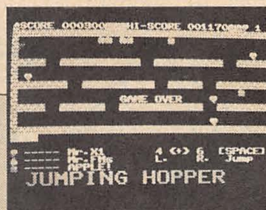
《写真1》ブロックでできたタイトル画面です



《写真2》左上に現われるのがX1君だ。動きに注目！



《写真3》それ，ジャンプ！リンゴをうまく取れ！



《写真4》あーあ，ゲーム・オーバー。むずかしいよ

★笑ってください。先日僕がパソコンに向かっていたら，愛機MZ−721からケムリがでてくるんです。さて，その後といえば，想像できるでしょう。(大阪府泉佐野市・奥 修宏15才)……【影：電子レンジに早がわり。】

```
10 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■   JUMPING  HOPPER   ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
20 DEFINT A-Z:GOSUB1180
30 CGEN1:WIDTH80:INPUT"KEYBOARD..0  JOYSTICK1..1  JOYSTICK2..2";STI:IF STI=0 OR
STI=1 OR STI=2 THEN 40 ELSE 30
40 WIDTH40:INIT:CLS4:CLICKOFF:REPEATON
50 GOSUB1180:GOTO 680
60 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■   Mr.X1-SUB   ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
70 IF CG=196  THEN PLAY500:PLAY"V1606C2R1C0DEFGAB08C":S=S+1*CH:GOSUB 540:GOSUB 4
70:CG=32:GOSUB 220:GOTO370
80 IF CG=207 THEN PLAY1000:FOR A=1 TO 5:PLAY"07C1EGA+C":NEXT:N=N+1:S=S+50:FORA=0
TO3:NG(A)=1:NEXT:GOSUB480:GOSUB220:CG=32:OUTAA,32
90 IF CG=192 AND CH=1 THEN CG=192:GOTO"END"
100 GOTO 390
110 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■   Mr.FMs-SUB   ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
120 IF D(A)=-1 THEN CC(A)=CC(A)+36:RETURN
130 CC(A)=CC(A)-37:RETURN
140 IF D(A)=1 THEN D(A)=-1:E(A)=1:Z(A)=197:RETURN
150 D(A)=1:E(A)=0:Z(A)=193:RETURN
160 IF NG(A)<20 THEN Z(A)=204:GOTO180
170 Z(A)=205
180 NG(A)=NG(A)+1:IF NG(A)=30 THEN NG(A)=0:GOSUB140:IF CC(A)-40=AA THEN "END"
190 RETURN
200 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■   SOUND  SUB   ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
210 SOUND0,0:SOUND1,0:SOUND6,25:SOUND11,9:SOUND12, 7:SOUND13,8 :SOUND8,16:SOUND7
,&B111110:RETURN
220 SOUND0,0:SOUND1,0:SOUND6,25:SOUND8,16:SOUND11,2:SOUND12,20:SOUND13,8:SOUND7,
&B111110:RETURN
230 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■   INITIALIZE   ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
240 CLEAR&HFE00:PLAY200
250 S=0:N=3:BONUS=400:CH=1:TA=0:TT=0:R=1:BO=0:TU=0
260 TIME=0:FOR A=0 TO 3:CC(A)=&H3000+RND(1)*36+1:Z(A)=193:D(A)=1:E(A)=0:NEXT:CC(
0)=CC(0)+160:CC(1)=CC(1)+280:CC(2)=CC(2)+400:CC(3)=CC(3)+520
270 B(0)=160:B(1)=280:B(2)=400:B(3)=520:GOSUB 1490
280 HIS=PEEK(&HFE00)+PEEK(&HFE01)*256:GOSUB470:GOSUB "SETUMEI"
290 GOSUB210:SOUND12,15:PAUSE1
300 PLAY240:PLAY"O4V16C3EG+CGECCFA+CAFC-BDGBGD-BO5C2R0C2R0C7:O5V16E3G+C+G+CGEFA+
C+F+CAFDGB+DBGDO6E2R0E7:O6V16G3+C+E+G+E+CGA+C+F+A+F+CADGB+DBGDO7G2R0G2R0G7"
310 GOSUB220
320 C=1:AA=12369:CG=32:M=2:AD=&HFE60:M(0)=198:M(1)=199:M(2)=194:M(3)=200
330 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■   MAIN   ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
340 ST=STICK(STI):OUTAA,CG:AA=AA+(ST=4)-(ST=6):M=(ST=4)-(ST=6):M=M-(ST<>0)
350 IF STRIG(STI) THEN AA=AA-40:M=1:GOTO370
360 IF INP(AA+40)=32 THEN AA=AA+40:M=3:GOTO370 ELSE IF INP(AA+40)=193 OR INP(AA+
40)=197 THEN GOSUB"TUBUSHITA":OUTAA,32
370 CG=INP(AA):OUTAA,M(M):BO=BO+1:PSET((800-BO)/3,130,0):IF BO>800 THEN LOCATE15
,3:PRINT"TIME OVER":N=1:PAUSE20:GOTO"END"
380 IF CG<>32 THEN 70
390 IF TIME>25 AND CH=2 THEN SOUND12, 8:SOUND0,50:IF TIME>31 THEN CH=1:SOUND0,9:
LOCATE36,20:CSIZE3:PRINT#0," ";:ELSE 410
400 QQ=PEEK(AD):IF QQ=49 THEN AD=&HFE60:GOTO400 ELSE SOUND12,20:SOUND13,8:SOUND0
,QQ:AD=AD+1
410 FOR A=0 TO 3:IF NG(A)<>0 THEN GOSUB 160:GOTO450
420 OUTCC(A),32:CC(A)=CC(A)+D(A):IF INP(CC(A))=192 THEN GOSUB 120
430 IF RND(1)>.8 THEN GOSUB140
440 IF CC(A)=AA THEN IF CH=1 THEN "END" ELSE PLAY200:PLAY"V1606C2CCCC":GOSUB220:
S=S+100:GOSUB470:GOSUB1050
450 OUTCC(A),Z(A):NEXT
460 GOTO340
470 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■   SCORE   ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
480 CGEN1:S$="0000"+RIGHT$(STR$(S),LEN(STR$(S))-1):S$=RIGHT$(S$,5)+"0":LOCATE1,0
:PRINT"SCORE "+S$;
490 IF S>BONUS THEN BONUS=BONUS+600:N=N+1:PLAY500:PLAY"O6C5E3G2D3E4G5+C6:O5R0C5E
3G2D3E4G5+C5":GOSUB220:GOTO490
500 IF S>HIS THEN HIS=S:POKE&HFE00,HIS MOD 256,INT(HIS/256)
510 HIS=PEEK(&HFE00)+PEEK(&HFE01)*256
520 H$="0000"+RIGHT$(STR$(HIS),LEN(STR$(HIS))-1):H$=RIGHT$(H$,5)+"0":LOCATE16,0:
PRINT"HI-SCORE "+H$;
530 LOCATE 33,0:PRINT"ｯ";N;:RETURN
540 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■   APPLE   ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
550 TA=TA+1:IF TA=R+15 THEN "CLEAR" ELSE IF TA=1 AND AA=SP THEN 570
560 OUTAA,32:RETURN
570 XX=RND*35+2:YY=RND*9+3:IF SCRN$(XX,YY-1,1)="ﾀ" AND SCRN$(XX,YY,1)<>"ﾄ" THEN
580 ELSE 570
580 LOCATE XX,YY:CGEN1:PRINT"ﾏ";:CGEN:PLAY600:PLAY"O8CO7CO6CO5CO4CO3CO1C":GOSUB2
20:GOTO560
590 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■   GOOD LUCK   ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
600 LABEL"END"OUTAA,201
610 PLAY200:SOUND12,30:PL$="V16O4+C4G2BAGA4E2GFED0DDDDDDDDDDDDDCCCCC":PLAYPL$+":
R0"+PL$
620 PAUSE5:FOR A=1 TO 10:OUTAA,202:FOR B=1 TO150:NEXT:OUTAA,203:FOR B=1 TO154:NE
XT:NEXT:OUTAA,CG:PAUSE10
630 FOR A=0 TO 3:OUTCC(A),205:NEXT:N=N-1:IF N=0 THEN CGEN N=3 ELSE SCREEN1,0:LIN
E(0,130)-(20,130),PSET,2:LINE(21,130)-(266,130),PSET,7:BO=0:PAUSE20:INIT:GOTO280
640 CLS0:CGEN1:LOCATE 15,10:PRINT"GAME OVER";
650 PLAY200:SOUND13,0:SOUND12,10:SOUND11,0:SOUND7,56:PL$="O5C4E2FD4F2GE4G2AO6C3R
1C3R1C1CCCCCCCCCCC5":PLAYPL$+":"+PL$+":"+PL$:IF S=HIS THEN GOSUB"HIS"
660 PAUSE40
670 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■   TITLE   ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
680 INIT:CGEN1:CLS:GOSUB480:LOCATE0,1:PRINT"                    JUMPING";
690 TI$(0)=" ﾀﾀﾀ ﾀ ﾀﾀﾀﾀﾀ ﾀﾀﾀﾀﾀ ﾀﾀﾀﾀﾀ ﾀﾀﾀﾀﾀ ﾀﾀﾀﾀﾀ   "
700 TI$(1)=" ﾀﾀﾀﾀﾀ ﾀﾀﾀ ﾀ ﾀﾀﾀ ﾀ ﾀﾀﾀ ﾀ ﾀﾀﾀ   ﾀﾀﾀ ﾀ   "
710 TI$(2)=" ﾀﾀﾀ ﾀ ﾀﾀﾀﾀﾀ ﾀﾀﾀﾀﾀ ﾀﾀﾀﾀﾀ ﾀﾀﾀﾀ  ﾀﾀﾀﾀﾀ   "
720 TI$(3)=" ﾀﾀﾀ ﾀ ﾀﾀﾀﾀﾀ ﾀﾀﾀﾀﾀ ﾀﾀﾀﾀﾀ ﾀﾀﾀ   ﾀﾀﾀﾀ  ﾀ "
730 TI$(4)=" ﾀﾀﾀ ﾀ ﾀﾀﾀﾀﾀ ﾀﾀﾀ   ﾀﾀﾀ   ﾀﾀﾀﾀﾀ ﾀﾀﾀ ﾀﾀ  "
740 CGEN1:FOR A=21 TO 24:LOCATE0,A:PRINTSTRING$(39,"ﾀ");:NEXT
750 FOR A=1 TO 800:IF STRIG(STI) THEN 230 ELSE NEXT
760 FOR B=0 TO 38:FOR A=0 TO 4 STEP2:B$=LEFT$(TI$(A),B+1):LOCATE39-B,A+2:PRINTB$
;:NEXT
770 FOR A=1 TO 3 STEP2:B$=RIGHT$(TI$(A),B+1):LOCATE1,A+2:PRINTB$;:NEXT
780 IF STRIG(STI) THEN 230 ELSE NEXT
790 CFLASH1:COLOR4:IF STI<>0 THEN LOCATE9,22:PRINT" PUSH TRIGGER BUTTON "; ELSE
LOCATE12,22:PRINT" PUSH SPACE KEY ";
800 CFLASH:COLOR7:FOR A=1 TO 83:FOR B=2 TO 7:COLORB:LOCATE10,9:PRINT"H.C.CSOFT P
RESENTS!";
810 IF STRIG(STI) THEN COLOR7:GOTO230 ELSE NEXT:NEXT
820 LOCATE9,15:PRINT"HI-SCORE";:LOCATE12,17:PRINTMEM$(&HFE78,10);
830 COLOR7:FOR Z=1 TO 3:CONSOLE 7,14:RESTORE870
840 READA$:IF A$="END" THEN NEXT:GOTO680
850 LOCATE9,20:PRINTA$:FOR A=1 TO 300:IF STRIG(STI) THEN CONSOLE:GOTO 230
860 NEXT:GOTO 840
870 DATA PROGRAM...,,Reiji Ono,,Akira Mizoguchi,,,
880 DATA IDEA......,,Hideaki Kudo,,,
890 DATA SOUND.....,,Reiji Ono,,,
900 DATA CHARACTER.,,Reiji Ono,,,
910 DATA PRODUCED..,,(C) H.C.C,,,,
920 DATA CAST......,,ｯ.. STARRING Mr.X1,,ﾁ.. CO-STARRING Mr.FM,,,,,
930 DATA 1ST BONUS FOR  4000 PTS,
940 DATA 2ND BONUS FOR 10000 PTS,
950 DATA AND FOR EVERY  6000 PTS,,,,,,,,END
960 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■   SUB♥   ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
970 LABEL"TUBUSHITA":FOR A=0 TO 3:IF AA+40=CC(A) THEN 990 ELSE NEXT:GOTO1000
980 FOR A=0 TO 3:IF AA+40=CC(A) THEN 990 ELSE NEXT:GOTO1000
990 NG(A)=1:CC(A)=&H3000+(RND(1)*36+1)+B(A)
1000 PLAY7500:TT=TT+1:TU=TU+1:IF TT=6 THEN CH=2:TT=0:LOCATE36,20:COLOR2:CFLASH1:
CSIZE3:PRINT#0,"S";:CFLASH:PLAY200:PLAY"O7C3DEFGR2A3C5":PLAY5700:TIME=0
1010 AA=AA+40:OUTAA,206
1020 AAA=AA-40-1:A1=INP(AAA):A2=INP(AAA+1):A3=INP(AAA+2):IF CH=1 THEN OUTAAA,49:
OUTAAA+1,48:OUTAAA+2,48:FORA=1 TO 20:PLAY"O6C0DEF":NEXT:PLAY"O6CDEFGAB08AB2":OUT
AAA,A1:OUTAAA+1,A2:OUTAAA+2,A3:GOTO1040
1030 OUTAAA,50:OUTAAA+1,48:OUTAAA+2,48:FORA=1 TO 20:PLAY"O7CEFG":NEXT:PLAY"O7C2D
```

★影さん，ナメクジとカタツムリが競争したら，どちらが速いんですか？（島根県八束郡・福庭伸介13才）……
【影：ナメクジがカラに入ったのがカタツムリの正体だ。知ってた？編：またでたらめを！影：でも似てるだろ。】

```
EFGABO8AB3":OUTAAA,A1:OUTAAA+1,A2:OUTAAA+2,A3
1040 COLOR7:S=S+10*CH:GOSUB470:PLAY500:GOSUB220:RETURN
1050 NG(A)=1:CC(A)=&H3000+(RND(1)*36+1)+B(A):RETURN
1060 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■    SCENE CLEAR!    ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1070 LABEL"CLEAR":PAUSE5:COLOR7:LOCATE11,6:PRINT"BONUS";:BS=(800-BO)/3:SOUND8,15
:SOUND1,0:SO=0
1080 SS=SS+3:BS=BS-1:PSET(BS,130,0):IF BS=0 THEN 1110
1090 LOCATE 19,6:PRINTUSING"### ";SS;:PRINT"Pts.";:SO=SO+1:IF SO>254 THEN SO=255
1100 SOUND0,SO:GOTO 1080
1110 S=S+SS/10:GOSUB480:SS=0
1120 SOUND12,10:PLAY240
1130 PLAY300:PLAY"V1606C3ECECECECECECECEFAFAFAFAFAFAFABABAGAGFEFEDCDCCCCCCC"
1140 IF SB=TU THEN LOCATE 8,8:COLOR2:PRINT"SPECIAL BONUS 1000 Pts";:COLOR7:S=S+1
00:GOSUB 480:PLAY210:SOUND12,10:PL$="V1605C2DEDEFEFGFGAGAB06C2C2C2C0CCCCCCC":PLA
YPL$+":"+PL$
1150 FOR A=1 TO 5000:NEXT:TA=0:TIME=0:BO=0:TU=0:CLS4
1160 R=R+1:IF R=16 THEN 1640
1170 GOTO260
1180 IF PEEK(&HFEFF)=50 THEN RETURN ELSE POKE&HFEFF,50
1190 CLS:CGEN1:PRINT"SETTING CHARACTERS";:RESTORE1210:FOR A=0 TO 42:READA$:POKE&
HFE20+A,VAL("&H"+A$):NEXT:CALL&HFE20
1200 MEM$(&HFE60,17)="ZCZCZCZCPCPCPCPC1":MEM$(&HFE78,10)="(C) H.C.C!"
1210 DATA 21,27,E1,16,20,1E,14,D5,CD,33,00,00,06,08,2B,7E,4F,CB,39,B1,77,10,F7,0
6,03,D1,1C,D5,E5,CD,2B,00,E1,D1,10,F6,14,3E,00,BA,20,DB,C9
1220 DEFCHR$(192)=HEXCHR$("080808FF808080FFFFFFFFFFFFFFFFFF080808FF808080FF")
1230 DEFCHR$(193)=HEXCHR$("000003677657700000200367765770000C383C7EFFED7F3E")
1240 DEFCHR$(194)=HEXCHR$("3677657700000003EFFEDFFFE7CB870367765770000000")
1250 DEFCHR$(195)=HEXCHR$("000000000000000000FFAA54A850A0408000000000000000000")
1260 DEFCHR$(196)=HEXCHR$("0000421C0000000000066FFFFFFFFF6E3008421C00000000")
1270 DEFCHR$(197)=HEXCHR$("0000006CEEA6EE00040006CEEA6EE00301C3C7EFFB7FE7C")
1280 DEFCHR$(198)=HEXCHR$("6CEEA6EE000000007CFFB7FF7F3E1D0E6CEEA6EE0000000")
1290 DEFCHR$(199)=HEXCHR$("66C3E7E70000000007EDBFFFFFF7E1C0866C3E7E700000000")
1300 DEFCHR$(200)=HEXCHR$("0000000066C3C3E7081C7EFFFFDBDBFF0000000066C3C3E7")
1310 DEFCHR$(201)=HEXCHR$("0E0F0D000D0F0E000E5FBDFFFD7F3E1E0E0F0D000D0F0E00")
1320 DEFCHR$(202)=HEXCHR$("0000000066E3A7E760387EFFFFFBBFFF0000000066E3A7E7")
1330 DEFCHR$(203)=HEXCHR$("0000000066C7E5E7061C7EFFFFDFFDFF0000000066C7E5E7")
1340 DEFCHR$(204)=HEXCHR$("00000066C3A5E700000008066C3A5E70000603C7EDBBDFF7E")
1350 DEFCHR$(205)=HEXCHR$("66A5C3C300000000066A5C3C3000002007EBDDBDB7E3C180C")
1360 DEFCHR$(206)=HEXCHR$("6CEEEEC6006CC6007CFEFED6FF6FC7006CEEEEC6007CD67F")
1370 DEFCHR$(207)=HEXCHR$("0000000000000000008EC8EEF2EE8081C080C0E0F0E08081C")
1380 A$="3E63636363633E00":DEFCHR$(79)=HEXCHR$(A$+A$+A$)
1390 A$="1C2663636363321C00":DEFCHR$(48)=HEXCHR$(A$+A$+A$)
1400 RETURN
1410 LABEL"SETUMEI"
1420 LOCATE0,17:CGEN1
1430 PRINT"ッ ----- Mr.X1        4 <+> 6   [SPACE]"
1440 PRINT"ヂ ----- Mr.FMs       L.     R.   Jump   "
1450 PRINT"ト ----- APPLE! "
1460 LOCATE2,20:CSIZE3:COLOR2:PRINT#0,"JUMPING HOPPER";
1470 IF CH=2 THEN LOCATE36,20:CFLASH1:PRINT#0,"S";:CFLASH
1480 CSIZE:COLOR7:RETURN
1490 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■        SCREEN        ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1500 CLS:INIT:CGEN1:SCREEN 1,1:CLS:LOCATE15,5:PRINTUSING"- SCENE ## -";R;:LOCATE
 18,7:PRINT"READY!";:SCREEN1,0
1510 LOCATE0,0:A$=STRING$(39,"タ"):B$="タ"+STRING$(37," ")+"タ"
1520 CGEN1:PRINTA$:PRINTA$:PRINTB$
1530 FOR A=1 TO 4:PRINTB$:PRINTB$:PRINTA$:NEXT
1540 LOCATE1,3:PRINT"テ";
1550 FOR A=5 TO 11 STEP 3:FOR B=1 TO 3:LOCATERND*30+4,A:PRINT"  ";:NEXT:NEXT
1560 PLAY500:FOR A=1 TO R+15
1570 X=RND*29+4:Y=RND*10+2:IF SCRN$(X,Y-1,1)<>"タ" THEN 1570 ELSE IF SCRN$(X,Y,1)
<>" " THEN 1570
1580 LOCATE X,Y:PRINT"ト";
1590 NEXT:RANDOMIZE TIME/3
1600 X=RND*29+4:Y=RND*10+2:IF SCRN$(X,Y,1)="ト" THEN SP=&H3000+X+Y*40 ELSE 1600
1610 CGEN1:LOCATE0,15:CFLASH1:PRINT"TIME";:CFLASH:LINE(0,130)-(20,130),PSET,2:LI
NE(21,130)-(266,130),PSET.7
1620 SB$=RIGHT$(STR$(S),2):SB=VAL(LEFT$(SB$,1))
1630 INIT:RETURN
1640 COLOR2:LOCATE 9,5:PRINT"YOU CLEARED SCENE 15";:LOCATE 11,7:PRINT"CONGRATULA
TIONS!";
1650 LOCATE 10,15:PRINT"YOU GO TO ROUND 1!!";:COLOR7
1660 PLAY"06F1EDCDFEDCDFEDCDGFEDEGFEDEGFEDEAGFEFAGFEFAGFEFAGFEFBAGFGBAGFGBAGFGBA
GFG07C2CCCCCCCC:06A1GFEFAGFEFAGFEFBAGFGBAGFGBAGFG+CBAGA+CBAGA+CBAGA+CBAGA+D+CBAB
+D+CBAB+D+CBAB+D+CBAB07E2EEEEEEEE"
1670 PAUSE50:R=1:GOTO260
1680 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■ YOU ARE HIGH-SCORE!! ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1690 LABEL"HIS":CSIZE3:CLS:COLOR2:LOCATE4,4:PRINT#0,"CONGRATULATIONS!";
1700 CSIZE:COLOR7
1710 LOCATE12,8:PRINT" YOU DID IT !";:LOCATE16,10:PRINTUSING"#####0";HIS;:FOR A=
16 TO 21:IF SCRN$(A,10,1)=" " THEN LOCATEA,10:PRINT"0";
1720 NEXT:LOCATE10,13:PRINT"THE HIGHEST SCORE!";
1730 LOCATE14,15:PRINT"GO FOR THE";
1740 LOCATE10,17:PRINT"WORLD RECORD NOW !";
1750 PLAY200:SOUND12,10:SOUND13,9
1760 FOR A=1 TO 2
1770 PLAY"O4C4CCC2CCCC:O4E4EEE2EEEE:O4G4GGG2GGGG"
1780 PLAY"O4D4DDD2DDDD:O4F4FFF2FFFF:O4A4AAA2AAAA"
1790 PLAY"O4C4CC-B2-B-B-B-B:O4E4EED2DDDD:O4G4GGF2FFFF"
1800 PLAY"O4C4CC-A2-A-A-A-A:O4E4EEC2CCCC:O4G4GGE2EEEE":NEXT
1810 PLAY"O4C4CC-G2-G-G-G-G:O4E4EEB2BBBB:O4G4GGD2DDDD"
1820 PLAY"O5C4CCC2CCC:O5E4EEE2EEE:O5G4GGG2GGG"
1830 SOUND12,60:PLAY100:PLAY"C8:E8:G8"
1840 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■   ENTER YOUR NAME!   ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1850 CLS:LOCATE 5,5:PRINT"YOUR SCORE IS THE BEST OF ALL.":LOCATE6,8:PRINT"PLEASE
 ENTER YOUR NAME!!!!!!";:LINE(0,0)-(39,24),"ク",B:LINE(1,1)-(38,23),"ク",B:LINE(2,
2)-(37,22),"ク",B
1860 DATA 239,0,0,0,0,0,239,0,0,0,239,0,0,0,239,0,0,0,12,1,0,0,28,1,0,0,12,1,0,0
,0,0,12,1,0,0,12,1,0,0,12,1,0,0,28,1,0,0,63,1,0,0,102,1,0,0,0,0,102,1,0,0,102,1,
0,0
1870 DATA 123,1,0,0,0,0,123,1,0,0,102,1,123,1,102,1,0,0,0,0,102,1,0,0,102,1,0,0,
12,1,0,0,28,1,0,0,63,1,0,0,255,255
1880 RESTORE 1860:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND13,9:SOUND12,10:SOUND7,&B111100:SOUND
0,0:LOCATE6,11:PRINTUSING"#####0 ";S;:PRINT"Pts.";
1890 NA$=" ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz!$トマ.・"
1900 A=1:AB=1:NAM$=""
1910 LOCATE17+AB,11:PRINTMID$(NA$,A,1);:ST=STICK(STI):IF ST=4 THEN A=A-1:IF A=0
THEN A=58
1920 IF ST=6 THEN A=A+1:IF A=60 THEN A=1
1930 IF STRIG(STI) THEN N=210:NAM$=NAM$+MID$(NA$,A,1):AB=AB+1:IF AB=11 THEN 1980
ELSE 1950
1940 N=290
1950 READ Z,X:IF Z=255 OR X=255 THEN RESTORE 1860:N=100:GOTO1950
1960 IF Z=0 AND X=0 THEN FOR C=1TO130:NEXT:GOTO 1910
1970 SOUND13,9:SOUND12,10:SOUND0,Z:SOUND1,X:SOUND2,Z+1:SOUND3,X:FOR C=1TON:NEXT:
GOTO 1910
1980 LOCATE18,11:COLOR6:PRINTNAM$;:COLOR7:FOR A=1 TO 2
1990 READZ,X:IF Z=255 THEN RESTORE1860:NEXT:GOTO2010: ELSE IF Z=0 AND X=0 THEN F
OR C=1 TO 220:NEXT:GOTO1990
2000 SOUND13,9:SOUND12,10:SOUND0,Z:SOUND1,X:SOUND2,Z+1:SOUND3,X:FOR C=1 TO 300:N
EXT:GOTO1990
2010 MEM$(&HFE78,10)=STRING$(10," "):MEM$(&HFE78,10)=NAM$:CLS:LOCATE15,10:PRINT"
GAME OVER";:N=0:RETURN
2020 REM ■PROGRAM END!■■ TEL  0982-37-5733 ■KAIIN BOSHU-CHU-■■■■■
2030 REM HCC SOFT CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED  'MCMLXXXV
2040 PLAY200:  PL$="V1604+C4G2BAGA4E2GFED3C1CCCC":PLAYPL$+":"+PL$
```

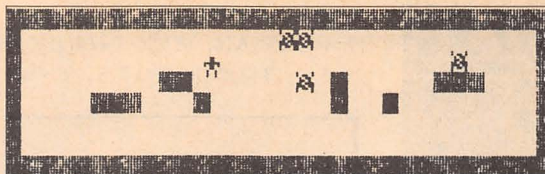
★僕が，パックマン・ペーパーバックを母に見せたら，「これ，ゴミブクロ？」と言った。影さんどうする？（神奈川県綾瀬市・ボヨン14才）……【デザ部：他にドルアーガとマッピーがでたよ。燃えないゴミ用だよ?!】

JR-800用

Mr.ゴキ

（ミスター）

浜平　隆志



《写真1》巨大化したゴキブリを殺虫弾でやっつけろ！

★STORY

19××年。とある研究所で，ある薬品が発明された。ところが，何かの手ちがいで，その薬が通りすがりのゴキブリにかかってしまったのだ。ゴキブリは異常に巨大化し，研究所をかけずりまわっている。しかもそのゴキブリは猛毒性で，さわっただけで人は命を落としてしまうのだ。そこであなたは，研究所に潜入し，ゴキブリを退治することになった。

★プログラムの入力方法

まず**リスト1**を入力し，RUNしてください。これはユーザー定義文字をPFキーに定義するプログラムです。**リスト2**で〔PF 18〕となっているところでは，PF18キーを押してください。なお，キャラは八つ定義してありますが，このゲームで使うのは四つですから，他のキャラも適当に使ってみてください。

★遊びかた

まずレベルを聞いてきますので，1から9までの数を入れてください。あなたは4682キーを使って動き，Qで殺虫弾を発射します。ゴキブリは分身もします。一度ゴキブリを殺すと，ほかのゴキブリも皮を脱いで分身の術を使います。さあ，あなたは何匹のゴキブリをやっつけることができるか？

《リスト1》ユーザー定義のプログラム・リスト

```
10 TITLE"CHR$&KEY"
20 FOR U=&H2000 TO &H202F:READ A
$:POKE U,VAL("&H"+A$):NEXT U
30 DATA 18,10,5E,7A,08,18
40 DATA 24,5A,0E,0E,5A,24
50 DATA 2E,51,1C,1C,51,2E
60 DATA 80,C0,FE,FE,C0,80
70 DATA 3C,42,5A,5A,42,3C
80 DATA F3,3C,6A,56,3C,F3
81 DATA 0C,E4,1F,1F,E4,0C
82 DATA 18,3C,7E,72,34,18
90 KEY12,CHR$(&HE0):KEY13,CHR$(&
HE1):KEY14,CHR$(&HE2):KEY15,CHR$
(&HE3):KEY17,CHR$(&HE4):KEY18,CH
R$(&HE5):KEY19,CHR$(&HE6)
100 KEY20,CHR$(&HE7)
```

《リスト2》メイン・プログラム・リスト

```
10 TITLE "Mr.ゴキ![PF18]"
20 CLS
30 KEY0,"W.33,10"+CHR$(13)+"G.40
"+CHR$(13):END
40 GOSUB1090
50 RZ=4:TT=0
60 X1=15:Y1=4
70 X3=15:Y3=4
80 X4=15:Y4=4
90 H1=2 :H2=2
100 CLS
110 GOSUB190
120 GOSUB320
130 GOSUB470
140 GOSUB 570
150 TT=TT+1:IF TT=E THEN GOSUB 6
70:TT=0
160 GOSUB930
170 GOSUB970
180 GOTO 120
190 REM---- SCLEEN ----
200 PRINTSTRING$(32,"■")
210 PRINT"■";SPC(30);"■"
220 PRINT"■";SPC(30);"■"
230 PRINT"■";SPC(30);"■"
240 PRINT"■";SPC(30);"■"
250 PRINT"■";SPC(30);"■"
260 PRINT"■";SPC(30);"■"
270 PRINTSTRING$(32,"■")
280 LOCATE5,3:PRINT"          ■■
■    ■■■"
290 LOCATE5,4:PRINT"■■■    ■
■  ■"
300 LOCATE0,0:PRINT"■";
310 RETURN
320 REM---- GOKI 1 -----
330 GOSUB 400
340 X1=X1+X2:Y1=Y1+Y2
350 IF (X1< 0)+(X1> 32)+(Y1< 0)+
(Y1> 7) THEN X1=15:Y1=4
360 IF SCRN$(X1,Y1,1)="■" THEN X
1=X1-X2:Y1=Y1-Y2
370 LOCATE X1,Y1:PRINT"[PF18]";
380 IF SCRN$(X1-X2,Y1-Y2,1)<>"■"
 THEN LOCATE X1-X2,Y1-Y2:PRINT"
";
390 RETURN
400 REM
410 ON INT(RND(1)*10) GOTO 420,4
30,440,450,420,430,440,450
420 X2= 1:Y2= 0:RETURN
430 X2=-1:Y2=-1:RETURN
440 X2=-1:Y2=+1:RETURN
450 X2= 1:Y2=-1:RETURN
460 RETURN
470 REM ---- GOKI 2 ----
480 GOSUB 550
490 X3=X3+X2:Y3=Y3+Y2
500 IF (X3< 0)+(X3> 32)+(Y3< 0)+
(Y3> 7) THEN X3=15:Y3=4
510 IF SCRN$(X3,Y3,1)="■" THEN X
3=X3-X2:Y3=Y3-Y2
520 LOCATE X3,Y3:PRINT"[PF18]";
530 IF SCRN$(X3-X2,Y3-Y2,1)<>"■"
 THEN LOCATE X3-X2,Y3-Y2:PRINT"
";
540 RETURN
550 ON INT(RND(1)*10) GOTO 420,4
30,440,450,420,430,440,450
560 RETURN
570 REM ---- GOKI 3 ----
580 GOSUB650
590 X4=X4+X2:Y4=Y4+Y2
600 IF (X4< 0)+(X4> 32)+(Y4< 0)+
(Y4> 7) THEN X4=15:Y4=4
610 IF SCRN$(X4,Y4,1)="■" THEN X
4=X4-X2:Y4=Y4-Y2
620 LOCATE X4,Y4:PRINT"[PF18]";
630 IF SCRN$(X4-X2,Y4-Y2,1)<>"■"
 THEN LOCATE X4-X2,Y4-Y2:PRINT"
";
640 RETURN
650 ON INT(RND(1)*10) GOTO 420,4
30,440,450,420,430,440,450
660 RETURN
670 REM
680 REM ---- Human ----
690 IN$=INKEY$(0)
700 IF IN$="Q" THEN GOSUB820
710 IF IN$="4" THEN H1=H1-1:M1=-
1:M2=0:ELSE730
720 IF SCRN$(H1,H2,1)="■" THEN H
1=H1+1:GOTO790
730 IF IN$="6" THEN H1=H1+1:M1=+
1:M2=0:ELSE750
740 IF SCRN$(H1,H2,1)="■" THEN H
1=H1-1:GOTO790
750 IF IN$="8" THEN H2=H2-1:M2=-
1:M1=0:ELSE770
760 IF SCRN$(H1,H2,1)="■" THEN H
2=H2+1:GOTO800ELSE800
770 IF IN$="2" THEN H2=H2+1:M2=+
1:M1=0:ELSE790
780 IF SCRN$(H1,H2,1)="■" THEN H
2=H2-1:GOTO800ELSE800
790 GOSUB970: LOCATEH1-M1,H2:PRI
NT" ";:LOCATEH1,H2:PRINT"[PF19]"
;:GOTO810
800 GOSUB1010: LOCATEH1,H2-M2:PR
INT" ";:LOCATEH1,H2:PRINT"[PF19]
";:GOTO810
810 RETURN
820 IF (M1=0)*(M2=0)THEN M1=1
830 MX=H1   :MY=H2:W=0
840 MX=MX+M1:MY=MY+M2
850 IF SCRN$(MX,MY,1)="■" THEN L
OCATEMX-M1,MY-M2:PRINT" ";:RETUR
N
860 IFSCRN$(MX,MY,1)="[PF18]"THE
N FOR FF=1 TO 10 :SOUND100,10:LO
CATE MX,MY:PRINT" ";:LOCATEMX,MY
:PRINT"X";:NEXTFF:ZZ=ZZ+1:ELSE88
0
870 SC=SC+100:X1=15:Y1=3:X3=24:Y
3=1:X4=3:Y4=6:LOCATE MX,MY:PRINT
" ";:LOCATEMX-M1,MY-M2:PRINT" ";
:RETURN
880 LOCATE MX-M1,MY-M2:PRINT" ";

890 W=W+1:IF W=5  THEN RETURN
900 LOCATEMX,MY:PRINT"[PF20]";
910 IF SCRN$(MX-M1,MY-M2,1)="■"
THEN RETURN ELSE LOCATE MX-M1,MY
-M2:PRINT" ";
920 GOTO840
930 REM
940 REM   ALL BOMB!!
950 IF ZZ>=RZ THEN LOCATE5,4:PRI
NT RZ-3;"ﾒﾝ CLEAR!!";:GOSUB1050:
FORDD=1TO2000:NEXTDD:CLS:RZ=RZ+1
:ZZ=0:RETURN 60
960 RETURN
970 REM
980 IF (SCRN$(X1,Y1,1)="[PF19]")
+(SCRN$(X3,Y3,1)="[PF19]")+(SCRN
$(X4,Y4,1)="[PF19]") THEN 1000EL
SE 990
990 IF (SCRN$(H1,H2,1))="[PF18]"
THEN 1000ELSE 1010
1000 LOCATE H1-M1,H2-M2:PRINT" "
;:FORDD=1TO10:LOCATEH1,H2:PRINT"
[PF15]":SOUND50,10:LOCATEH1,H2:P
RINT" ":NEXT DD:HD=HD+1:H1=2:H2=
2
1010 IF HD=>3 THEN CLS :LOCATE10
,4:PRINT"Game Over":PRINT"ｱﾅﾀﾊ ｺ
ﾞｷﾌﾞﾘﾆ 3 ｶｲﾓ ｾｯｼｮｸｼﾀ":LOCATE5,1:
PRINT"Your Score:";SC ELSERETURN

1020 IF SC>=HI THEN HI=SC
1030 LOCATE5,2:PRINT"HI-SC:";HI
1040 LOCATE 10,6:PRINT"Once more
!!":IF INKEY$<>CHR$(13) THEN1040
ELSE ZZ=0:SC=0:RZ=4:HD=0:RETURN
40
1050 IF (RZ-3=5)+(RZ-3=10) THEN
LOCATE10,5 :PRINT"ﾎﾞｰﾅｽ 2000":SC
=SC+2000:RETURN
1060 IF (RZ-3=15)+(RZ-3=20) THEN
 LOCATE10,5 :PRINT"ﾎﾞｰﾅｽ 4000":S
C=SC+4000:RETURN
1070 IF RZ-3>20 THEN LOCATE10,5:
PRINT"ﾓｳ ｱﾝﾀﾆ ﾎﾞｰﾅｽ ﾅﾝﾃ ｲﾗﾝ!!":S
C=SC+1000:RETURN
1080 RETURN
1090 CLS:LOCATE10,2:PRINT"Level
?(1-9)
1100 E =VAL(INKEY$(0))
1110 IF E=0 THEN 1100
1120 RETURN
```



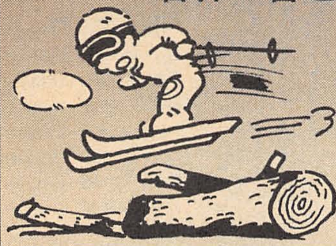
★趣味：コンピュータ，本を読む。部活動：卓球部。外に出るのは好きではない。（東京都足立区・中野貴久13才）

……【影：「私は暗いのでしょうか」だって？いいじゃないか暗くたって。いっしょにパソコンでピンポンやろうぜ！】

PB-100用

JET SET SKI
（ジェット セット スキー）

若林　哲也



このゲームは，'83年11月号のＦＸ－702P用「ＪＥＴ　ＳＫＩ」の移植ならびに改造版です。ＰＢ－100の小さな画面のわりには，よくできたと思います。

遊びかた

プログラムを入れたら，ＲＵＮでスタートです。まずタイトルが出て，つぎにレベルを聞いてきます。プロなら0，アマなら1を入れてください。プロよりアマのほうが簡単です。つぎに面数がでてスタートです。動かすキーは，1でさがり，3で前に進みます。Zでジャンプです。画面の１番右にある「／」がむこう岸で，ここまでくれば１面クリアです。画面の右から流れてくる「・」が流木で，これに当たると死にます。ときどき，流木が６個以上つながるときがありますが，これは飛び越すことができないので，あきらめてください。

流木を飛ぶ方法ですが，Zキーを押すと二つ流木を飛び越せます。また，Zキーを押して5のキーを押すと飛びながら前に進み，最高５個の流木を飛び越すことができます。タイミングがわからない人は，とにかく練習してください。３回流木に当たると，ゲーム・オーバーとなり，スコアを表示して終わりです。

《第１表》変数表

Ａ＄～Ｄ＄	流木と空白のキャラクター	Ｍ	自分の数
Ｓ	スコア	Ｘ	自分の位置
Ｉ	ＦＯＲループ用	Ｕ	面数
Ｅ	ジャンプ・カウント	Ｚ	レベル
		＄	流木の画面セット



《写真１》流木をとびこえるジェット・スキーだ



《写真２》ジャンプ!!　クラッシュしないように気をつけて

JET SET SKIのプログラム・リスト

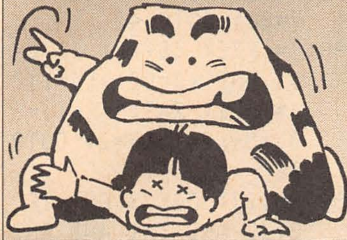
```
P0
  1 PRINT "JEA SET
    SKI":A$=" ":B$=
    ".":C$=A$:D$=A$
    :S=0:U=1:M=3
  5 INPUT "PRO-0,AM
    A-1",Z: IF Z=1;
    Z=4: GOTO 10
  6 Z=3
 10 PRINT "ACT";U;"
     START";: GOSUB
     99
 15 X=0:E=0:$="
     .  .. ": PRINT
     CSR11;"/";
 20 PRINT CSR0;$;:E
    =E-1: IF E>0 TH
    EN 40
 25 PRINT CSRX;"≥";
    : IF MID(X+1,1)
    =".” THEN 90
 30 IF KEY="Z";E=3:
     PRINT CSRX;"="
    ;
 35 GOTO 50
 40 PRINT CSRX;"=";
    : IF MID(X+1,1)
    =".";S=S+1
 50 $= MID(2)+A$( R
    AN#*Z): IF KEY=
    "1"; IF X>0;X=X
    -1
 55 IF KEY="3";X=X+
    1: IF X=12 THEN
     80
 60 GOTO 20
 80 PRINT CSR0;"CLE
    AR !!";: GOSUB
    99: PRINT "BONU
    S +30";: GOSUB
    99
 81 U=U+1:S=S+30: G
    OTO 10
 85 GOTO 10
 90 FOR I=0 TO 20:$
    = MID(2)+A$( RA
    N#*Z): PRINT CS
    R0;$; CSRX;"*";
    : NEXT I
 95 PRINT CSR0;"CLA
    SH !!";: GOSUB
    99:M=M-1: IF M>
    0 THEN 10
 96 PRINT " GAME OV
    ER","SCORE=";S,
    "AGAIN (EXE)":
    GOTO 1
 99 FOR I=0 TO 150:
     NEXT I: PRINT
    : RETURN
```


★体操シリーズ第一弾：手を前にのばしてまたをくぐらせ，頭をつかむ運動。（静岡県富士宮市・増田真一17才）……【影：そんなもの朝めし前なのだ。編：できるんですか？影：…朝めし前に運動はしないことにしてるのだ。】

PB-100+増設RAM用

移植版 ロッカー ROCKER

岩井　優



内容

毎月，移植版で掲載されている「ROCKER」のPB版です。9月号にZXでROCKERを移植してあったのを見て，PBでもできないことはないと思って，作ってみました。

遊びかた

S0でタイトル表示後ゲームがはじまります。46で左右に動いて岩をすべてつぶし，右はしにある荷物「□」を，左はしの家「△」まで運んでください。岩の動かしかたは，動かしたい岩の右がわに自分「♠」をもっていき，Zを押すと左がわに一つ動きます。

しかし，岩を動かす方向に岩があるときは動かせないので，つぎの方法で動かします。岩は「G」(グー)「C」(チョキ)「P」(パー) の3種類があり，動かそうとする岩が移動方向にある岩より強い場合，移動方向の岩をつぶして岩を押すことができます。また，同じ種類の岩の場合(あいこの場合)，両方の岩を消すことができます。

チャンスは1面につき2回あり，SPCでその面の最初からできます。

改造について

メモリが十分あまっているので，面を自分で作って増やしたりできます。6010行のＩＦ　N≠5…の5を，つくった分だけ増やしてください。



《写真1》まず一番右にいって荷物を取ろう



《写真2》ジャンケンポン！右から押せば岩を動かせる

移植版 ROCKERのプログラム・リスト

```
P0
  10 S=0:N=0:H=0
  20 PRINT CSR0;"□□ROCKER □□";: GOSUB 2000: PRINT
  30 X=3
  40 GOSUB 1000+N*10: IF H=2 THEN 6020
  50 PRINT CSR0;"[";MID(X,7);"]";N+1; CSR4;"♠";
  60 IF KEY="4"; IF X>2;X=X-1
  70 IF KEY="6"; IF X<23;X=X+1
  80 IF KEY="Z"; GOSUB 5000
  90 IF KEY=" ";H=H+1: GOSUB 2000: GOTO 30
 900 GOTO 50
1000 $=" △    GPC CCG  GGP PP□  ": RETURN
1010 $=" △   CGC CGP  CG PG P□  ": RETURN
1020 $=" △   PCGP GPC CGCGP PGP□  ": RETURN
1030 $=" △   CGCPCGGC CGPGP PGC□  ": RETURN
1040 $=" △   CPGGCPGCGPCPCGPCCC□  ": RETURN
2000 FOR I=0 TO 250: NEXT I: RETURN

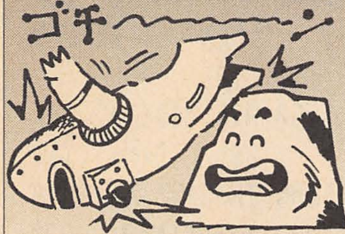
5000 A$= MID(X+2,1):B$= MID(X+1,1)
5005 IF B$="△"; IF A$="□";H=0: GOTO 6000
5010 IF B$=" " THEN 5100
5015 IF A$=B$; IF A$≠" ";A$=" "; GOTO 5100
5020 IF A$=" "; RETURN
5025 IF A$="□"; IF B$≠" "; RETURN
5040 IF A$="P"; IF B$≠"G"; RETURN
5050 IF A$="G"; IF B$≠"C"; RETURN
5060 IF A$="C"; IF B$≠"P"; RETURN
5100 $= MID(1,X)+A$+" "+ MID(X+3,30-(X+3))
5110 RETURN
6000 PRINT CSR1;" △♠<OK!";: GOSUB 2000
6010 N=N+1: IF N≠5; GOTO 40
6020 PRINT CSR1;"**END**": GOTO 10
```

PB-100

PC-1245/51/55用

AGGY（アギー）

妖怪探偵なまなま



ゲームの説明

このゲームは，ロボットを操作し，人（■）や飛行機（■）を攻撃するゲームです。

キーは5でジャンプ，9でビームです。ただし，9は押し続けていると，ききません。

ロボットは，ジャンプしたあと少しずつ落下します。そのとき飛行機が上を飛んでいれば，ビームで落とせますが，木が多いと落とせません。また，そのときビームを撃たないと，飛行機に撃たれて（ロボットが変型して音がする）ダメージが増えます。また，ロボットが岩をとびこせなかったときも，同じようにダメージが増えます。

ダメージがかさなると，ゲーム・オーバーになります。

入力上の注意

ＰＣ－1245以外の機種の人は，

①27行のＣＡＬＬ文を両方とも削除

②100行にある変数Ｔへの代入値を＆11Ｅ０（4576）に変更（Ｔ＝＆11Ｅ０又はＴ＝Ｗでも可）してください。



《写真１》画面右からスクロールする敵キャラクター

《写真２》ジャンプして障害物をクリアしろ

AGGYのプログラム・リスト

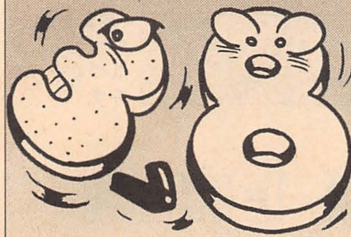
```
  1:GOTO "J"
 22:POKE Q,C,V,V: IF C=32 GOTO 27
 24:C=C+C,V=V+V: GOTO 28
 27:IF INKEY$ ="5" POKE Q,8,22,38:C=4,V=11: CALL T+16: CALL &704E
 28:K= VAL INKEY$ : IF K=9 AND L<>9 GOTO 80
 29:L=K:D=D-(C=32)*.1
 30:POKE R+5X-(X>5)*25,0,0,0,0,0:X=X+ RND 3-2:X=X+(X=0)*2-(X=6)*2:Y= RND 2
 32:GOTO 32+2Y
 34:POKE R+5X,2,2,6,14,3 : IF RND 4=1 GOTO 60
 35:GOTO 40
 36:POKE R+5X,16,16,48,112,24
 40:IF PEEK (Q+4)=112 AND C>16 GOTO 70
 42:POKE R+5,0: CALL E: GOSUB 42+ RND 3: CALL W: GOTO 22
 43:POKE R,96,112,112,96,64: RETURN
 44:POKE R,0,80,56,64: RETURN
 45:POKE R,18,36,127,34,24: RETURN
 46:RETURN
 60:B=56: GOSUB 69: IF A<3 AND Y=1 AND C<32 CALL T: GOTO 70
 62:GOTO 35
 69:A=0: FOR J=1 TO 3:A=A+( PEEK (Q+5J)=B): NEXT J: RETURN
 70:CALL T: POKE Q-2,14,22,16,0,0:D=D+20+ RND 10: IF D>99 GOTO 99
 72:FOR J=1 TO 3: CALL W+2: CALL W: NEXT J: POKE Q-2,0,0,0:C=32: V=88: GOTO 42
 80:J= PEEK (Q+4): IF C=32 AND (J=80)+(J=112)=1 LET Z=1:S=S+(J=80)*5-(J=112)*2: GOTO 88
 82:B=127: GOSUB 69: IF C<32 AND Y=1 AND RND 6>A LET Z=5+X:S=S+25:P=P+1:X=5: GOTO 88
 86:GOTO 29
 88:CALL T: POKE Q+5Z-2,42,73,20,73,42: FOR J=0 TO 3: NEXT J: POKE Q+5Z-2,0,0,0,0,0: IF P=5 LET P=0: GOTO 90
 89:GOTO 29
 90:FOR J=1 TO 20: NEXT J: WAIT 99: PRINT "BONUS:300":S=S+300: WAIT 0: GOTO 106
 99:FOR J=0 TO 30: CALL W+2: CALL W: NEXT J: WAIT : PRINT "GAME OVER SC=";S: END
100:"J" CLEAR : RANDOM : WAIT 0:W=4576: PRINT " AGGY FOR PC1245": BEEP 1: CALL W:T=&6F31:C=32:V=88:X=4
102:FOR J=0 TO 4: POKE &C5B0+3J,&78,&C5,&C0: NEXT J:Q=&F807:E=&C5B0:R=&F81E
105:POKE &C5BF,&37,3,&F8,2,&A,&F1,&E9,&F1,&F5,3,25,&FF,&B6,&37
107:PRINT "","     AGGY": CALL W: FOR J=1 TO 3 : GOSUB 41+ RND 4: CALL E: NEXT J: GOTO 22
```


★ぼくが思うに，美人に限って性格もいいのはなぜでしょうね。（群馬県高崎市・伊藤泰治14才）……【つぐ美：ホント‼でも自分の口から説明できないわ。一同－つぐ美：シラー……。影：逆説による証明か。ナルホド】

PC-1500用

ナンバー
NUMBER JACK
ジャック

今村　宗一郎



遊びかた

左からせまってくる数字が敵です。右に出ている照準と同じ数字のところに自分が行くことにより，敵をやっつけられます。取った数字は加算され，今までの合計が10になったときはＵＦＯが出ます。ＵＦＯをやっつけると，ボーナスです。キー操作については，**第１図**を見てください。

照準の左にあるのが，エネルギーです。エネルギーは，自分のスタート位置に帰ったときに増えます。エネルギーが０または，敵に侵略されたときはゲーム・オーバーです。

再スタートは，Ｙを押してください。ブレイクすると，ゲームが終わります。

P.S.「みんなで少メモリー同好会に入会しよう」

3カーソル左	4	6	3カーソル右
2カーソル左	1	7	2カーソル右
		8	照準の数字変え

《第１図》キー操作

NUMBER JACKのプログラム・リスト

```
10:DIM A$(0)*17,B
   $(0)*17:A$="4C
   363E364C":
   RANDOM :WAIT 5
   0
20:CURSOR 5:PRINT
   "NAMBER JAKE"
25:WAIT 0:B=16:C=
   0:T=0:G=0:J=12
   7:I=0:K=9:X=0:
   L=0:F=0:CLS :A
   $(0)="":B$(0)=
   "":C$="":P=0
35:GCURSOR 102:
   GPRINT J
40:L=(L+1)*(L<1):
   IF L=0THEN 55
43:C=C+1:IF C=9
   THEN 500
44:IF P=10LET A$(
   0)="π "+A$(0):
   C$="π"+C$
48:A=RND 9:A$(0)=
   STR$ (A)+" "+A
   $(0):C$=STR$ (
   A)+C$:B$(0)=
   RIGHT$ (A$(0),
   LEN A$(0)-1):
   CURSOR 0:PRINT
   B$(0)
50:IF X=0LET D$=
   MID$ (C$,RND (
   LEN C$),1):
   GCURSOR 104:
   PRINT D$:X=1
53:GOTO 60
55:B$(0)=A$(0)
60:Z=VAL (INKEY$
   ):IF (Z=4AND B
   >3)OR (Z=6AND
   B<14)CURSOR B:
   PRINT " ":B=B+
   3*SGN (Z-5)
65:IF (Z=1AND B>1
   )OR (Z=3AND B<
   15)CURSOR B:
   PRINT " ":B=B+
   2*SGN (Z-2)
66:IF Z=8AND C$<>
   ""LET D$=MID$
   (C$,RND (LEN C
   $),1):GCURSOR
   104:PRINT D$
75:F=F+1:IF F=9
   LET F=0:GOTO 3
   00
80:CURSOR 0:PRINT
   B$(0):CURSOR B
   :GPRINT A$:
   CURSOR 19:
   PRINT T
82:IF MID$ (B$(0)
   ,B+1,1)=D$BEEP
   2:GOSUB 200
85:IF B=16LET J=1
   27:G=0:GCURSOR
   102:GPRINT J
90:IF K>1AND T-50
   *(INT T/50)=0
   LET K=K-1
100:I=(I+1)*(I<K):
    GOTO 60-20*(I=
    K)
200:T=T+5:C=C-1:IF
    D$="π"LET T=T+
    15
205:IF B=0LET A$(0
    )=RIGHT$ (A$(0
    ),LEN A$(0)-2)
    :C$=RIGHT$ (C$
    ,LEN C$-1):
    GOTO 230
210:IF B=LEN A$(0)
    -2LET A$(0)=
    LEFT$ (A$(0),
    LEN A$(0)-2):C
    $=LEFT$ (C$,
    LEN C$-1):GOTO
    230
220:A$(0)=LEFT$ (A
    $(0),B-1)+
    RIGHT$ (A$(0),
    LEN A$(0)-B-1)
    :C$=LEFT$ (C$,
    B/2)+RIGHT$ (C
    $,LEN C$-B/2-1
    )
230:P=P-10*(P>10)+
    VAL D$:IF LEN
    A$(0)>2AND L=1
    LET B$(0)=
    RIGHT$ (A$(0),
    LEN A$(0)-1):
    GOTO 250
240:B$(0)=A$(0)
250:CURSOR 0:PRINT
    "
          ":CURSOR 0
    :PRINT B$(0):
    CURSOR B:
    GPRINT A$:
    RETURN
300:J=J-2^G:G=G+1:
    IF G=7THEN 500
310:GCURSOR 102:
    GPRINT J:GOTO
    80
500:CURSOR 9:PRINT
    "GAME-OVER"
510:IF INKEY$ ="Y"
    THEN 25
520:GOTO 510
```



《写真１》標準と同じ数字を消していきます



《写真２》キーをうまく使いわけるのがコツ

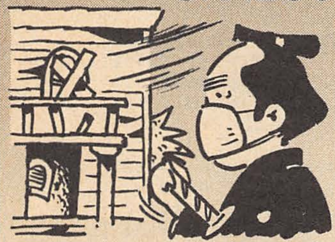
PC-1500

★愛読者カードの記事欄を使って○×ゲームが20回楽しめます。あしからず。（愛知県尾張旭市・ＣＯＳＭＯ13才）
……【影：高橋机上辞典によれば「あしからず」とは「悪くとらないで」という意味だって。ま，好きに使ってよ。】

PC-2001用

KAGEムチャ vs ガンマン

OKABOO



ここは西部のとある街。ある日，指名手配者が大勢やってきた。

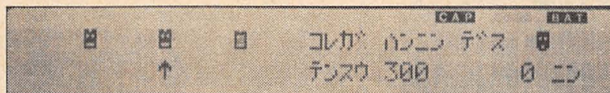
遊びかた

RUNすると，指名手配者の顔がでます。ゲーム中では右に表示されます。

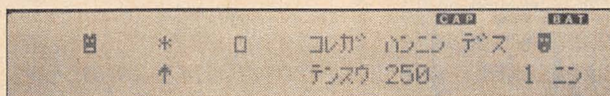
さて，画面左上に窓が三つあり，いろいろな人が顔を出します。その窓の下に「↑」が現われるので，この「↑」の上に犯人が現われたら⑤のキーを押して撃ってください。犯人を撃つと50点で，犯人でない人を撃つと－100点です。

点数が0点以下になるか「↑」の上に犯人が現われても⑤を押すのが遅い場合，逆に撃たれてゲーム・オーバーになります。

点数は，はじめ300点あり，600点を越えると再ゲームになります。再ゲームを続けていると，犯人は手ごわくなってきます。



《写真1》反射神経がためされるゲームだ



《写真2》犯人が出たら，すばやくキーを押す

CHECKER FLAG

Dr.D：OKABOOさんのプログラムは初心者にもわかりやすくていいんじゃが，もうそろそろもっとレベルアップを考えてもいい頃ではないかな。

編：いつもベーマガ向きの短いプログラムを送ってくださるんですが，短い中にもいまいち工夫がほしいですね。というわけで今月は編集部のほうで少々手直ししてあるんです。

Dr.D：ふむ，最近はPC－2001の投稿が少なくなってきとるから，他のユーザーにも訴えたいな。

影：**全国のPC－2001ユーザーのみなさーん‼ プログラム送ってくださーい‼**

一同：○△×(耳キーン)‼

KAGEムチャ vs ガンマンのプログラム・リスト

```
10 CONSOLE 0,0,0
20 FOR A=0 TO 34:READA$:POKE&HFCAE+A,VAL("&H"+A$):NEXT A
30 DATA 0C,06,7F,06,0C,7F,4A,4E,4A,7F,7F,5B,5E,5B,7F,7E,4B,4F,4B,7E,3F,7B,5F,7B,
3F,3E,1D,77,1D,3E,7E,42,42,42,7E
40 F=INT(RND(5)*5)+1
50 LOCATE 1:PRINT "K A G E ﾑ ﾁ ｬ ･ ｶ ﾞ ﾝ ﾏ ﾝ !              M r . O K A B O O
 W A N T E D ";:PRINT CHR$(&HE0+F);:FOR I=0 TO 100:NEXT I
60 FOR Z=1 TO 75 STEP 2:BEEP21,1:LOCATE Z:PRINT " ";:NEXT Z
65 T=300:K=0:H=0:J=50
70 LOCATE5:PRINT "□";:LOCATE10:PRINT "□";:LOCATE15:PRINT "□";
80 LOCATE20:PRINT "ｺﾚｶﾞ ﾊﾝﾆﾝ ﾃﾞｽ";:LOCATE35:PRINT CHR$(&HE0+F);:LOCATE60:PRINT "
ﾃﾝｽｳ";T;:LOCATE73:PRINT K;"ﾆﾝ";
90 IF T>=600 THEN T=300:J=J-5:PRINT CHR$(12);:GOTO 40
100 IF T=<0 THEN BEEP13,3:BEEP24,1:BEEP9,4:BEEP6,3:BEEP22,6:GOTO 320
110 GOSUB 230
120 FOR H=5 TO 15 STEP 5
130 GOSUB 210
140 LOCATE H:PRINT CHR$(&HE0+B);
150 FOR I=1 TO J:NEXT I
160 GOSUB 290
170 IF H=D-40 AND B=F THEN BEEP1,1:BEEP3,1:BEEP1,1:BEEP3,1:BEEP1,1:BEEP3,1:GOTO
320
180 NEXT H
190 LOCATE45:PRINT "               ";
200 GOTO 70
210 B=INT(RND(5)*6)+1
220 RETURN
230 C=INT(RND(5)*3)+1
240 IF C=1 THEN D=45
250 IF C=2 THEN D=50
260 IF C=3 THEN D=55
270 LOCATE D:PRINT CHR$(&HE0);
280 RETURN
290 E$=INKEY$
300 IF E$="5"THEN BEEP21,1:LOCATED-40:PRINT "*";:IF H=D-40 AND B=F THEN BEEP10,1
:BEEP5,1:T=T+50:K=K+1:GOTO 190:ELSE BEEP20,3:BEEP1,2:T=T-100
310 RETURN
320 PRINT CHR$(12);:LOCATE 10:PRINT "ｻﾞﾝﾈﾝﾃﾞｼﾀ !";:LOCATE50:PRINT "KAGEﾑﾁｬ ｶﾞ ﾏｹ
ﾀ";:FOR I=1 TO 100:NEXT I:PRINT CHR$(12);
330 INPUT"REPLAY ? Y/N";Y$:IF Y$="Y" THEN GOTO 65
```

★うちの先生は，駐車場のとなりに日産サニーを置いて警察に5,000円寄付したというツワ者だ。(福島県郡山市・**イエーイ加茂たらお……かい／13才**)……【**編**：ペンネームが長いので中略いたしました。**影**：ひどい話だ‼】

BM特選 ランダムコーナー

本コーナーは，特選プログラム・コーナーで紹介できなかったパソコンのソフト，ちょっと長めのソフト，オール・マシン語のソフトを，選んで掲載しています。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〞というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。



APPLEII・IIe／コモドール64／JX／RX-78／SMC-777／JR-800／PC-8201などの機種は，このコーナーで月がわり掲載していきますので，どしどしご応募ください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また、プログラムの説明を四〇〇字づめの原稿用紙3枚〜5枚くらいにまとめてください。説明には①内容、②使いかた・遊びかた、③操作方法、④プログラムのしくみ、(変数表、フローチャートなども必ずつける) ⑤プログラムの具体的な入力方法、⑥改造のアドバイスなどを書きます。Ⓐ使用機種名、Ⓑ言語(モード(N66ベーシック等)、ページ数も書いてください) Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は、なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけテープにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし、二〜三回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名、自分の住所氏名を書き込み、必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。フロッピーディスクによる投稿も可。

内容は、オリジナルのもので、未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名、書名、筆者名、号数、ページ数、記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので、あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし、掲載誌をお送りします。　編集部

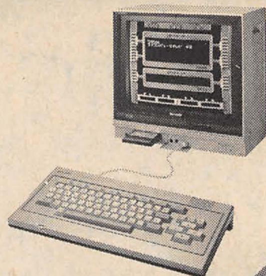
★愛読者カードについている応募カードも、忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社出版部
「マイコンBASICマガジン」係

※封筒のウラ側に、機種名、タイトル、自分の住所、氏名、年令、電話番号を記入してください。

マイコンピュータテレビC1/ファミリーコンピュータ用

Dr.Dのゲームは自分で作らなくちゃ！



番外編

ファミコンでゲームを楽しんでるキミたち！　過去3回の「Dr.Dのゲームは自分で作らなくちゃ！」を読んで，少しは自分でなにかプログラムを組んでみようと思ったかな？　ゲームは作りたいけれど，ＢＡＳＩＣがまだまだわからなくて…。なんて言ってるんじゃないかな？　そこで今回は，いかにアイデアをまとめて，ゲームを作るか，ということについて説明しよう。題して，番外編というわけだ。

ゲームいろいろ

ゲームといったって，世の中にはありとあらゆる種類があり，少し思い浮かべただけでも，カードゲーム，ボードゲーム，パチンコ，ジャンケン…といろいろでてくる。

これだけゲームがあるのだから，それらの中から少しずついいところや，おもしろいところをぬきとってゲームを作れば，かなり楽しいゲームができるはずだ。さらに，まったくゲームと関係ないところから，アイデアをもってくるのもひとつの方法だろう。たとえば，山登りをゲームにしたりすることだ。

アイデアをねる

だいたいどんなゲームを作りたいか決まったら，具体的にどのようにするかアイデアをまとめるのだが，たいていいゲームは，つぎのタイプにわかれる。

- 思考タイプ
- 反射神経タイプ
- ミックス・タイプ（思考型でもあるし反射神経型でもある）

思考タイプのゲームには，そう庫番タイプの他，マージャン，トランプなどがあり，反射神経タイプのゲームは，ゼビウス，パックマンなどがある。さらに，反射神経タイプはつぎのようにわけられる。

- シューティング・タイプ
- 追いかけタイプ

このようにタイプわけしたが，これは単に，説明しやすくするためで，実際は，非常に区別しにくくなっている。

そこで，キミの作りたいゲームが，どの種類になるか，たしかめる。キミがまだゲーム作りになれていないなら，ミックス・タイプとか，追いかけタイプでありながらシューティング・タイプなんだ，というような複雑なものは，さけたほうがいいだろう。

タイプが決まったら，あとはどんなキャラクターを登場させるか決めて，どのようなルールにするか考えよう。ファミコンでは，スプライトに使えるキャラクターがあらかじめ，設定されているので，キャラクターを決めてしまえば，どのようなゲームにするかも，自然と決まってしまうだろう。

プログラミングについて

まだキミがＢＡＳＩＣを十分に理解していないなら，ゲームを作るなんてムリだ！　と思っているだろう。しかし，それは反対なのだ。ゲームを作りながら，ＢＡＳＩＣを覚えていくんだ。最初から複雑なゲームを作ろうとせず，はじめは，単純なゲーム（たとえばシューティング・タイプのもの）を作るといい。

敵は一つしかでてこなくてもいい。画面になにもなくていい。ただ，敵にぶつかってやっつけるゲームでもいい。まず，そういったものから作りはじめることだな。

それでも…という人は，他の人の作ったゲームを改造してみよう。他の人の作ったゲームで遊んでいると，ものたりないところがあったり，自分のアイデアをもり込みたいと思ったりするはずだ。ところが，改造するには，そのプログラムを解せきしなくてはならない（解せきとは，プログラムのここはどうなっているとか，この行では，こういうことをしているとか調べること）。これは，いがいと大変なんだ。

しかし，その大変なことをすることによって，あきらかにキミのプログラミングする力が増すのだ。マニュアルと首っ引きでリストをながめていれば，だんだんプログラムのしくみがわかってくるはずだ。

また，他人の作ったプログラムの中に，自分の知らない（使ったことのない）プログラム・テクニックがあったりするものだ。そういったものをどんどん盗んで，自分のものにしてしまう。そうすれば，しだいに自分の作るプログラムが，おもしろいゲームを作るに十分なほど，高度になるだろう。

ゲームに肉づけを

ここで紹介しているゲームは，マーブルマッドネスをヒントとしているが，そのままファミコンでプログラムするのは，困難であるため，自分なりにルールを変え，オリジナルのゲームにしている。これにより，プログラミングしやすくすると同時に，オリジナルとはちがったおもしろさを持たせている。ここが非常に大切なのだ。もとにするゲームはあっても，そこに自分なりのアイデアをもり込むことにより，いっそうおもしろいゲームになるんだ。

そして，こういったプログラミングをしていきながら，自分のアイデアをふくらませていき，オリジナルのゲームを作れるようになる。

まずこのゲームを入力して十分遊んでみたまえ。このようなゲームは，ファミコンのゲーム・カートリッジにはないものだろう。つまり，自分の好みのゲームを楽しむことができるのだ。

★特選プログラム・コーナーの入力方法でキーボードから入力すると書いてあるが，ディスプレイから入力する人なんて，いるんですか？ああ，影さんか！（神奈川県相模原市・杉山真一14才）……【影：ああ，そうさ。】

これは大変すばらしいことだ。もし，このゲームにあきたり，ものたりないところがあったり，画面を変えたいと思ったら，どんどんプログラムをいじることだ。それにより，プログラムが正常に動かなくなったとしても，ファミコンがこわれることはないのだから。

また，たとえバグが発生しても，あまり気にしないことだ。かえって，そのバグによって，ゲームがおもしろくなる場合がある。ただ，このとき，どうしてそうなるかを，十分に調べなければ意味はない。調べることによって，プログラム・テクニックが上達するし，また，そのおもしろさを他のゲームに使うことができるからだ。

最後に

これで，少しはゲーム作りに役だっただろうか。ファミコンは，数あるパソコンの中でもっとも自分のアイデアをゲームにしやすい機種だと思うぞ。ぜひ，BASICを理解して使いこなせるようになってほしい。そしてHYO！さんのように，アイデアに富んだゲームが投稿されるのを待っている。

ファミリーベーシック V3用 ビーダマ MADNESS by HYO！

★STORY

あの偉大な〝MARBLE MADNESS〞をファミリーベーシックで作りたい！と思ったのですが，スクロールはぎこちなくなってしまうし，グラフィックが貧弱になってしまう…。そこで，日頃うらみを持っている，〝BLACK BALL〞との対決にマトをしぼり，ま上からみた感じにしようと決定したのであった。

★お遊び手順解説

1人でも2人でも遊べます。さらに，このゲームは，三つのゲームが楽しめます。

★全体の内容

ガケから落ちないように，ビーダマを上下左右に操作してください。上下と左右を組み合わせて，上と左を同時に押したりしても，ななめには動きません。

Ⓐボタンを押せば，操作に〝キアイ〞が入り，通常の3倍の力がつきます。しかし，体力には限界があり，キアイが0になれば，使えなくなってしまいます。

障害物に当たると，はね返されてしまいます。スピードをだしていると，ときどき通り抜けることができます(ただ判定しそこなうだけのこと)。

坂は矢印が向いているほうがくだりです。角度はLEVELがあがるにつれて，急になります。

勝者が決まったり，GAME OVERになったら，ゲーム終了です。なにかキーを押せば，タイトル画面に変わります。

〝SELECT ?〞と聞かれたら，－1から10までの数字をインプットすることによって，三つのゲームをはじめることができます。

★BE CARRY

－1をインプットすると，〝BE CARRY〞がはじまります。

1人用です。青いビーダマを操作して，赤いビーダマを，落とし穴やガケから落ちないようにして，GOAL(旗)まで押して行ってください。1回ぶつかるごとに，50点減点されますので，なるべく少ない回数で，GOALさせるのがよいでしょう。GOALすれば，1,000点加算されます。落とし穴は，面が進むにつれて，増えていきます。どちらかがガケや落とし穴に落ちたら，GAME OVERです。

★TWO PLAY

0をインプットすると，TWO PLAYが始まります。

2人用です。それぞれのビーダマを操作して，相手をガケからつき落としたり，GOALまで競争しましょう。

どちらかが3回落ちたり，GOALすれば，勝者が決定し，ゲームは終了します。

★ONE PLAY

1から10までのLEVELを選び，インプットすると，そのLEVELのONE PLAYが始まります。LEVELは，大きいほどむずかしくなっています。

1人用です。青いビーダマを操作して，BLACK BALLをガケからつき落としてください。1回落とすごとに（LEVEL数）×50点加算されます。3回落とせば，面クリアです。そのときに，(残りのキアイ数)×10＋(残りのビーダマ数)×150点加算されます。PERFECTもありますよ。

青いビーダマが，ガケから3回落ちたら，GAME OVERです。

—LEVEL—

1～2……肩ならし，BONUSかせぎ面
3～5……キアイを使えば楽勝！
6～8……頭脳プレイが物をいう
9～ ……神を信じるべし！

★プログラム

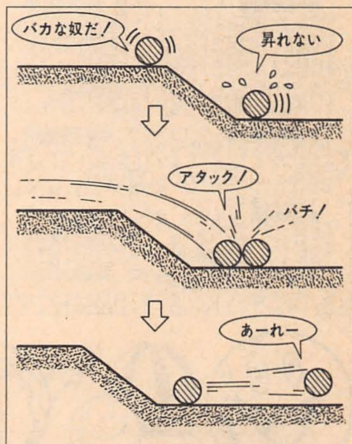
BGグラフィックには，上と左右を2マスあけ，そこ以外はすべて〝M6〞でうめてください。

オリジナル画面で遊びたい人は，840行から900行までと，830行の〝LOCATE〞から全部消してから，BGグラフィック面に上と左右の2マス以外に，好きなように書いちゃってください。〝BE CARRY〞用のむずかしい面を作ったり，〝TWO PLAY〞用の，GOALを争う多難な進路を作ったりすると，とても楽しいですよ。しかし，TWO PLAYで，条件を同じにするために，120行のXとYやGとFを変えなくてはならなくなるでしょう。それから，あまり〝F0〞は使わないほうがよいでしょう。理由はやってみればわかりますよ。

★テクニック

●ONE PLAY

〝BLACK BALL〞は，坂をのぼることができませんので，敵を坂の下におびき寄せ，自分は勢いをつけて，坂の上からアタック(第1図)！



《第1図》テクニック その1

★漢字読みとりテスト：「破落戸の蛞蝓」。影さん，わかる？(東京都調布市・BTYIIの友15才)……【影：こんなフランス語わかるわけない！編：漢字テストですよ。影：なーんだ，スペイン語か。編：教えてあげて！】

もう一つあります。"BLACK BALL" は急には止まれないので，自分は坂の下にいて，敵をおびき寄せ，坂をくだって，スピードがついている敵をかわします。敵は急には止まれずに，ガケから落ちます（**第2図**）。

あっいたぞ！
単細胞め！来やがれ！
うおー
よけ！
あ～れ～

《第2図》テクニック その2

《写真1》さあ，どのゲームをやろうかな？ 番号を入力！

《写真2》BE CARRYの画面。赤いビーダマを旗まで運ぶ

《写真3》TWO PLAY画面。2人で遊びます。相手をつき落とす

《写真4》ONE PLAY画面。黒いビー玉をつき落とす

ビーダマMADNESSのプログラム・リスト（V3用）

```
10 '■■■■ ショキセッテイ NO.1 ■■■■
20 CLS:PALETB 0,14,48,16,0:C
GEN3:PALETS 1,14,48,37,21:PA
LETS 2,14,48,16,14:SPRITEON:
PALETS 0,14,48,33,17:DEFSPRI
TE0,(0,0,0,0,0)=CHR$(207):DE
FSPRITE1,(1,0,0,0,0)=CHR$(20
7):DEFSPRITE2,(2,0,0,0,0)=CH
R$(207)
30 '■■■■ タイトル ガメン ■■■■
40 GOSUB780:LOCATE8,2:PRINT"
ビーダマ MADNESS":GOSUB590
50 LOCATE1,20:PRINT"BE CARRY
(-1) : TWO PLAY(0)":LOCATE4,
21:PRINT"ONE PLAY LEVEL(1-10
)":LOCATE9,22:INPUT"SELECT "
:D:IFD>-2ANDD<11THEN70
60 GOTO40
70 IFD>0THENC$="BLACK":GOTO7
50
80 A$="TWO PLAY":C$="RED
90 IFD=-1THENA$="BE CARRY
100 GOTO750
110 '■■■■ ショキセッテイ NO.2 ■■■■
120 A=3:U=3:LOCATE6,18:PRINT
CHR$(209):LOCATE21,5:PRINTCH
R$(209):X=64:Y=168:G=184:F=6
4:C=RND(3)+1+D/2:SPRITE1:SPR
ITE0,X,Y:SPRITE2,G,F:SPRITEO
N:H=100:P=100:IFD<1THENPALET
S 2,14,48,37,21
130 GOSUB920:LOCATE11,22:PRI
NT"START?":PAUSE250LOCATE11,
22:PRINT"      "
140 L=0:K=0:Z=0:Q=0
150 '■■■■ PLAYER-1 / ドウサ ■■■■
160 S=STICK(0):IFSTRIG(0)=8A
NDH>0THENJ=3:H=H-1:LOCATE2,2
2:PRINT"1-キアイ!"H" ":GOTO180
170 J=1
180 IFS=1THENL=L+J
190 IFS=2THENL=L-J
200 IFS=4THENK=K+J
210 IFS=8THENK=K-J
220 '■■■■ ドコ ニ イル? ■■■■
230 B$=SCR$((X-12)/8,(Y-20)/
8): IFB$=CHR$(233)THENK=K-C
240 IFB$=CHR$(234)THENK=K+C
250 IFB$=CHR$(235)THENL=L-C
260 IFB$=CHR$(236)THENL=L+C
270 IFB$=CHR$(192)THENL=-L:I
FABS(K)>ABS(L)THENK=-K:L=-L
280 IFB$<CHR$(184)THEN720
290 IFB$=CHR$(199)ANDD=0THEN
630
300 '■■■■ ブツカッタ? ■■■■
310 IFX-5<G+4ANDX+13>G+4ANDY
-5<F+4ANDY+13>F+4THENPLAY"O0
G0:O5G2":SWAPL,Z:SWAPK,Q:IFD
=-1THENW=W-50:GOSUB920
320 X=X+L:Y=Y+K:SPRITE0,X,Y:
IFD<1THEN390
330 '■■■■ BLAK BALL ■■■■
340 IFG>X ANDZ>-D THENZ=Z-E
350 IFG<X ANDZ<D  THENZ=Z+E
360 IFF<Y ANDQ<D  THENQ=Q+E
370 IFF>Y ANDQ>-D THENQ=Q-E
380 '■■■■ PLAYER-2 ■■■■
390 IFD=-1THEN470
400 S=STICK(1):IFSTRIG(1)=8A
NDP>0THENJ=3:P=P-1:LOCATE17,
22:PRINT"2-キアイ!"P" ":GOTO420

410 J=1
420 IFS=1THENZ=Z+J
430 IFS=2THENZ=Z-J
440 IFS=4THENQ=Q+J
450 IFS=8THENQ=Q-J
460 '■■■■ ドコ ニ イル? ■■■■
470 B$=SCR$((G-12)/8,(F-20)/
8): IFB$=CHR$(233)THENQ=Q-C
480 IFB$=CHR$(234)THENQ=Q+C
490 IFB$=CHR$(235)THENZ=Z-C
500 IFB$=CHR$(236)THENZ=Z+C
510 IFB$=CHR$(192)THENZ=-Z:I
FABS(Q)>ABS(Z)THENQ=-Q:Z=-Z
520 IFB$<CHR$(184)GOTO710
530 IFB$=CHR$(199)ANDD<1THEN
970
540 G=G+Z:F=F+Q:SPRITE2,G,F
550 GOTO160
560 '■■■■ MUSIC ■■■■
570 PLAY"O5M0B1AGV14FEDV13CO
4BAV12GFE":PLAY"V11DCO3BV10A
GFV9EDCO2V8BAGV7FED":PLAY"V6
CO1BAV5GFEV4DCO0BV3AGFV2EDCV
1":PLAY"EDCV0EDCV15":RETURN
580 PLAY"T104C4RDEFRGRA9":PA
USE380RETURN
590 PLAY"O0C1DEFGACB":RETURN

600 '■■ SPRITE 2 ガ オチタ! ■■
610 GOSUB570:W=W+50*D:U=U-1:
GOSUB920:IFU=0THEN630
620 G=RND(140)+54:F=RND(120)
+52:SPRITE2:FORI=0TO350:A$=C
HR$(RND(71)+184):DEFSPRITE3,
(2,1,0,0,0)=A$+A$+A$+A$:SPRI
TE3,G-4,F-4:NEXT:SPRITE3:GOT
O140
630 IFD=0THENLOCATE7,8:PRINT
" PLAYER-1 WIN! ":GOSUB580:G
OTO1000
640 LOCATE6,6:PRINT" << BONU
S FOR >> ":LOCATE6,7:PRINT"
キアイ! LEFT: "H*10:
          :LOCATE6,8:PRINT" ビ
ーダマ LEFT: "A*150:I=0:IFH=10
0ANDA=3THENLOCATE6,9:PRINT"
PERFECT   : +1000":W=W+1000:I
=1000
650 LOCATE1,22:PRINT" <<< L
EVEL"D" CLEAR >>> ":LOCATE
6,11:PRINT" TOTAL     : "A*15
0+H*10+I:GOSUB580:W=W+H*10+A
*150:GOSUB920:D=D+1:GOTO830
660 '■■■■ BLUE ガ オチタ! ■■■■
670 GOSUB570:A=A-1:GOSUB930:
IFA=0THEN690
680 X=RND(140)+54:Y=RND(120)
+52:SPRITE0:FORI=0TO350:A$=C
HR$(RND(71)+184):DEFSPRITE3,
(0,1,0,0,0)=A$+A$+A$+A$:SPRI
TE3,X-4,Y-4:NEXT:SPRITE3:GOT
O140
690 IFD=0THENLOCATE7,8:PRINT
" PLAYER-2 WIN! ":GOSUB580:G
OTO1000
700 D=-1
710 IFD>-1THEN610
720 IFD=-1THENGOSUB570:LOCAT
E1,22:PRINT"      <<< GAME OV
ER >>>     ":PLAY"O0C4DEFGFGFG
FG:O1C4DEFGFGFG":PLAY"FGFEDC
:RGFEDC":GOTO1000
730 GOTO670
740 '■■■■ スタート ガメン ■■■■
750 GOSUB810:LOCATE10,2:IFD<
1THENPRINTA$:GOTO830
760 PRINT"LEVEL "D:GOTO830
770 '■■■■ セツメイ ■■■■
780 SPRITE0,56,80:SPRITE1,56
,96:SPRITE2,56,112:SPRITEON:
LOCATE7,7:PRINT"...  PLAYER-1
":LOCATE7,9:PRINT"...  PLAYER
-2":LOCATE7,11:PRINT"... BLA
CK BALL":LOCATE5,13:PRINT CH
R$(233)" ... サカミチ":LOCATE5,1
5:PRINT CHR$(192)" ... ショウガイ
ブツ":LOCATE5,17
790 PRINTCHR$(199)" ... GOAL
!
800 '■■■■ ワク ■■■■
810 FORJ=0TO4:FORI=4TO23:LOC
ATEI,J:PRINTCHR$(207):PLAY"T
104G0:T1":NEXT:NEXT:FORJ=1TO
3:LOCATE7,J:PRINT"
   ":NEXT:RETURN
820 '■■■■ ガメン セッテイ ■■■■
830 GOSUB590:PAUSE320CLS:SPR
ITEOFF:VIEW:LOCATE2,21:PRINT
"■■■■■■■■■■■■■■■■
840 '■■■■ サカ ■■■■
850 H=RND(2):P=RND(2):J=RND(
17)+2:K=RND(17)+2:FORI=J TOJ
+6:FORL=K TOK+2:LOCATEI,L:PR
INTCHR$(233+P):NEXT:NEXT:J=R
ND(20)+2:K=RND(13)+2:FORI=J
TOJ+2:FORL=K TOK+6:LOCATEI,L
:PRINTCHR$(235+H):NEXT:NEXT
860 '■■■■ ショウガイブツ ■■■■
870 SPRITE2,G,F:FORI=0TO1:J=
RND(24)+2:K=RND(18)+2:L=RND(
22)+2:S=RND(20)+2:FORU=0TO2:
LOCATEJ,K+U:PRINTCHR$(192):L
OCATEL+U,S:PRINTCHR$(192):NE
XT:NEXT
880 '■■■■ CARRY ガメン ■■■■
890 IFD=-1THENFORI=0TO8*2:LO
CATERND(23)+2,RND(19)+2:PRIN
TCHR$(32):NEXT:LOCATERND(23)
+2,RND(19)+2:PRINTCHR$(199)
900 E=D/2:GOTO110
910 '■■■■ ヒョウジ スル ■■■■
920 IFD<>0THENLOCATE2,0:PRIN
T"SCORE"W"  "
930 IFD>-1THENLOCATE2,1:PRIN
T"BLUE="A:LOCATE18,1:PRINTC$
"="U
940 IFD>0THENLOCATE18,0:PRIN
T"LEVEL "D
950 RETURN
960 '■■■■ CARRY デキタ! ■■■■
970 IFD=-1THENLOCATE1,22:PRI
NT"
         <<< GOAL IN >>>
 ":B=B+1:GOSUB580:W=W+1000:G
OSUB920:GOTO830
980 GOTO690
1000 IFINKEY$THENRUN
1010 GOTO1000
```



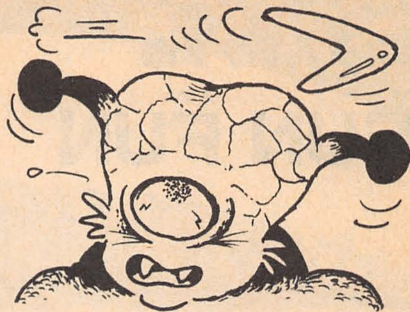
★あー，運動会が近いよー。僕はカケッコがニガテで，運動会なんて大きらいだ！影さん，どうにかしてー。（岩手県盛岡市・わらしっこ12才）……【影：よし，運動会の前夜にこっそりと，運動場に地雷でも埋めたら？】

RX-78用

ブーメランBOY GAME

（ボーイ ゲーム）

クリーミーコロッケ



ストーリー

ブーメランのとくいなキミは，１人でエイリアンを退治することになった。ブーメランといっても最新式のもので，自由に飛ぶ方向をコントロールすることが可能だ。エイリアン(@)はぶきみな動きをして，ようすをうかがっているが，キミがすきを見せるとおそってくるので，十分な注意が必要だ。

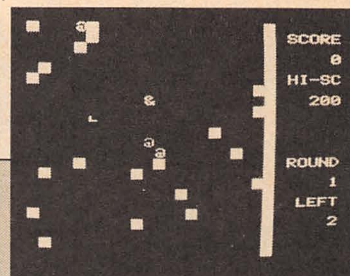
ブーメランがエイリアンに当たると行動不能になる。全部のエイリアンを行動不能にすれば，面クリアになるが，つぎの面では，さらに強力なエイリアンが出現することだろう。

遊びかた

ジョイスティックで，自分(&)が上下左右に動きます。⓪のボタンを押せば，ブーメランを投げます。ブーメランは１個だけ飛び回れます。つまり，ジョイスティックで操作できます。カベ(◆)にブーメランを当てると，カベをこわすことができます。それではガンバッテください。



《写真１》ジョイスティックを使用してください



《写真２》Lがブーメラン。エイリアンをやっつけろ

ブーメランBOY　GAMEのプログラム・リスト

```
 10 PRINT"■";:CURSOR 6,5:PRINT
"ブーメラン BOY GAME":CURSOR 5,10:
PRINT"JOYSTICK USE ONLY !"
 20 DIM C(22,22),TX(8),TY(8):H
I=200
 30 COLOR ,0:CURSOR 4,14:PRINT
"PUSH BUTTON TO START !"
 40 JOYS1 J:IF J=10 GOTO 40
 50 SC=0:RO=1:LE=3
 60 CLS:CURSOR 24,1:PRINT"SCOR
E":CURSOR 24,5:PRINT"HI-SC"
 70 CURSOR 24,13:PRINT"ROUND":
CURSOR 25,17:PRINT"LEFT"
 80 FOR I=0 TO 22:FOR J=0 TO 2
1:C(J,I)=32:NEXT:C(22,I)=30:CU
RSOR 22,I:PRINT CHR$(30);:NEXT
 90 CURSOR 24,3:PRINT USING"##
###";SC:CURSOR 24,7:PRINT USIN
G"#####";HI
 100 CURSOR 26,15:PRINT USING"
###";RO:CURSOR 26,19:PRINT USI
NG"###";LE
 110 N=INT(RO/2)+2:IF N>8 THEN
 N=8
 120 FOR I=0 TO N*2+16
 130 X=INT(RND(1)*22):Y=INT(RN
D(1)*23):C(X,Y)=30:CURSOR X,Y:
PRINT CHR$(30);:NEXT
 140 FOR I=1 TO N
 150 X=INT(RND(1)*22):Y=INT(RN
D(1)*23)
 160 IF (C(X,Y)=30)+(X=10)*(Y=
11) GOTO 150
 170 TX(I)=X:TY(I)=Y:CURSOR X,
Y:PRINT "@";:C(X,Y)=0:NEXT
 180 X=10:Y=11:CURSOR X,Y:PRIN
T"&":C(X,Y)=1
 200 JOYS1 JO
 210 IF JO=1 THEN VX=1:VY=0:GO
TO 300
 220 IF JO=5 THEN VX=-1:VY=0:G
OTO 300
 230 IF JO=3 THEN VX=0:VY=-1:G
OTO 300
 240 IF JO=7 THEN VX=0:VY=1:GO
TO 300
 250 IF(JO=0)*(F=0)GOTO 800
 290 GOTO 400
 300 IF(X+VX<0)+(Y+VY<0)+(Y+VY
>22)GOTO 400
 310 C=C(X+VX,Y+VY):IF C=30 GO
TO 400
 320 C(X,Y)=32:CURSOR X,Y:PRIN
T" ";:X=X+VX:Y=Y+VY:C(X,Y)=1:C
URSOR X,Y:PRINT"&";
 400 IF F=0 GOTO 600
 410 IF(BX+VX<0)+(BX+VX>21)+(B
Y+VY<0)+(BY+VY>22)THEN 590
 420 C=C(BX+VX,BY+VY)
 430 IF C=32 GOTO 500
 440 IF C=30 THEN CURSOR BX+VX
,BY+VY:PRINT" ";:C(BX+VX,BY+VY
)=32:GOTO 590
 450 IF C=1 GOTO 590
 460 IF C=0 GOTO 900
 500 IF C(BX,BY)=1 GOTO 510
 505 CURSOR BX,BY:PRINT" ";:C(
BX,BY)=32
 510 BX=BX+VX:BY=BY+VY:B=B+(B=
21)-(B=18)+((B=20)-(B=19))*2
 520 CURSOR BX,BY:PRINT CHR$(B
);:C(BX,BY)=30
 540 GOTO 600
 590 F=0:CURSOR BX,BY:PRINT" "
;:C(BX,BY)=32
 600 P=P+1:IF P>N THEN P=0:GOT
O 200
 610 IF RND(1)>.2 GOTO 630
 620 XX=SGN(X-TX(P)):YY=SGN(Y-
TY(P)):GOTO 640
 630 IF RND(1)<.5 THEN XX=INT(
RND(1)*3)-1:GOTO 640
 635 YY=INT(RND(1)*3)-1
 640 IF(TX(P)+XX<0)+(TY(P)+YY<
0)+(TY(P)+YY>22)GOTO 600
 650 C=C(TX(P)+XX,TY(P)+YY)
 660 IF(C=30)+(C=0)GOTO 600
 670 C(TX(P),TY(P))=32:CURSOR
TX(P),TY(P):PRINT" ";
 680 TX(P)=TX(P)+XX:TY(P)=TY(P
)+YY:CURSOR TX(P),TY(P):PRINT"
@";:IF C=1 GOTO 1000
 690 C(TX(P),TY(P))=0:GOTO 600

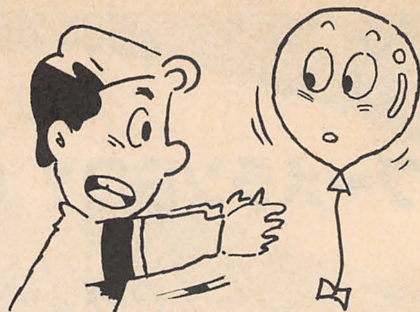
 800 F=1:BX=X:BY=Y:B=18:GOTO 4
10
 900 SC=SC+10:CURSOR 24,3:PRIN
T USING"#####";SC
 910 N=N-1:IF N=0 GOTO 1100
 920 C(BX+VX,BY+VY)=32
 930 GOTO 590
 1000 LE=LE-1:IF LE=0 GOTO 120
0
 1010 MUSIC"CDCDCDCDC":GOTO 60

 1100 RO=RO+1:SC=SC+100:CURSOR
 8,10:PRINT"ROUND CLEAR !"
 1110 FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOT
O 60
 1200 CURSOR 8,10:PRINT"GAME O
VER!"
 1210 MUSIC"FEDCFEDCFEDCABA"
 1220 IF SC>HI THEN HI=SC
 1230 FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOT
O 30
```



RX-78

★僕の姉は，「ブレイレク・ダンスをしてくる」と言って，ダンス・ルームをこわしてきた。(東京都東久留米市・田中友康13才)……【編：健康のため，ジャズダンスでもやりますか。Dr.D：よし，それ！影：ラジオ体操？】



SMC-777用 FUN（ファン） FUN（ファン）

伊藤　草一郎

STORY

ファンタジー村の年に一度の祭り〝ふわふわ〟は，毎年，にじ色の雨が降ったあとにはじまります。その〝ふわふわ〟で一番多くの風船を取った者が，村に1本しかない〝きしきしの木の実〟を食べられるのです。

さて，そこでファンファンは，はりきってこの祭りに参加するのですが……。

HOW TO PLAY

RUNすると，キャストの紹介がでます。そのとき，しばらくの間画面を作っていますので，ちょっとお待ちください。

使用するキーはスペース・キーだけです。

〝ふわふわ〟の祭りは右回りにしか進んではいけない，というルールがあるのです。スペース・キーを押すとファンファンは右回りに回りだします。また，離すと直線移動です。ファンファンをグルグル回しながら，〝ふわふわ〟(風船)を取っていきます。ファンファンは同じ位置で，同じ半径で回りますので，スペース・キーを離しては位置を変え，またグルグル回してください。

ファンファンを追いかけてくる〝キョロ〟や風船の間に点在している〝チクチク〟に触れると，ファンファンはやられてしまいます。また，画面からはみでても同じです。

そのほか，？マークにファンファンが触れるとワープします。キョロに追いつめられたら，？マークをねらっちゃえ！

ファンファンが3回やられるとゲーム・オーバーになります。

★　★　★

影のひとり言

あ一あ，とうとうSMC－777がランダム・コーナーに移ってしまったか。さみしいなあ一。

でも，仕方ないか。最近ゲームの投稿数が減ったし，ともかく移植版ばかりになってしまったからな。孤軍奮闘していたのに残念だ。PC－8001mkIISR/8801mkIISR用プログラムなどが多くなってきたから，衰退していくものがあるのはしようがないか。

しかし，SMCのユーザーは何をやっとるんだ！　SMCが泣いてるぞ。また，もどってこいよ一。



評…フィクションでないような…（影）

by えりはち

CHECKER FLAG

Dr.D：フームッ。評価がむずかしいゲームだな。リストだけを見ると，IF文が多く使われているのがちょっと気になるが，コンパクトにはまとまっているな。

編：ゲーム内容も確かに単調ですが発想はおもしろいですね。ここまで作れる草一郎君なら，もう少し設定にこってもよかったように思いますよ。

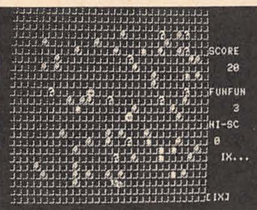
Dr.D：それともう一つ。画面上のマス目は必要ないんじゃないかな。それよりも，もう少しキャラクタ一を大きくしてほしかったな。SMC-777の機能を十分に生かしてキャラクターをキレイに表現するとか。

編：草一郎君の次作に期待してます。

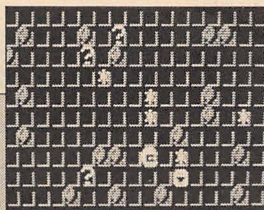
```
FUN FUN

CAST
  ..... FUNFUN
  ..... KYORO
  ..... FUWA FUWA
 ? ..... WARP POINT
 * ..... CHIKU CHIKU
```

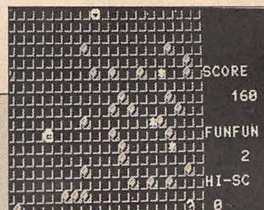
《写真1》FUN　FUNのキャスト紹介です



《写真2》画面構成はこのようになっています



《写真3》キョロに追いつかれたら？マークでワープ

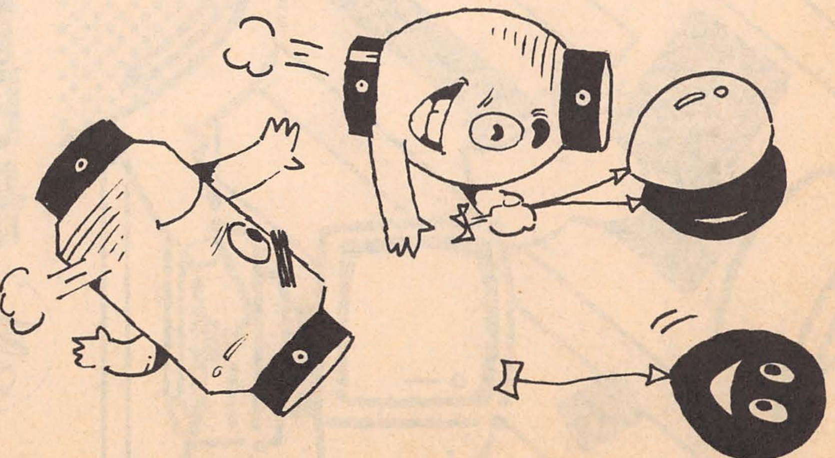


《写真4》マス目からはみだすと死んでしまいます

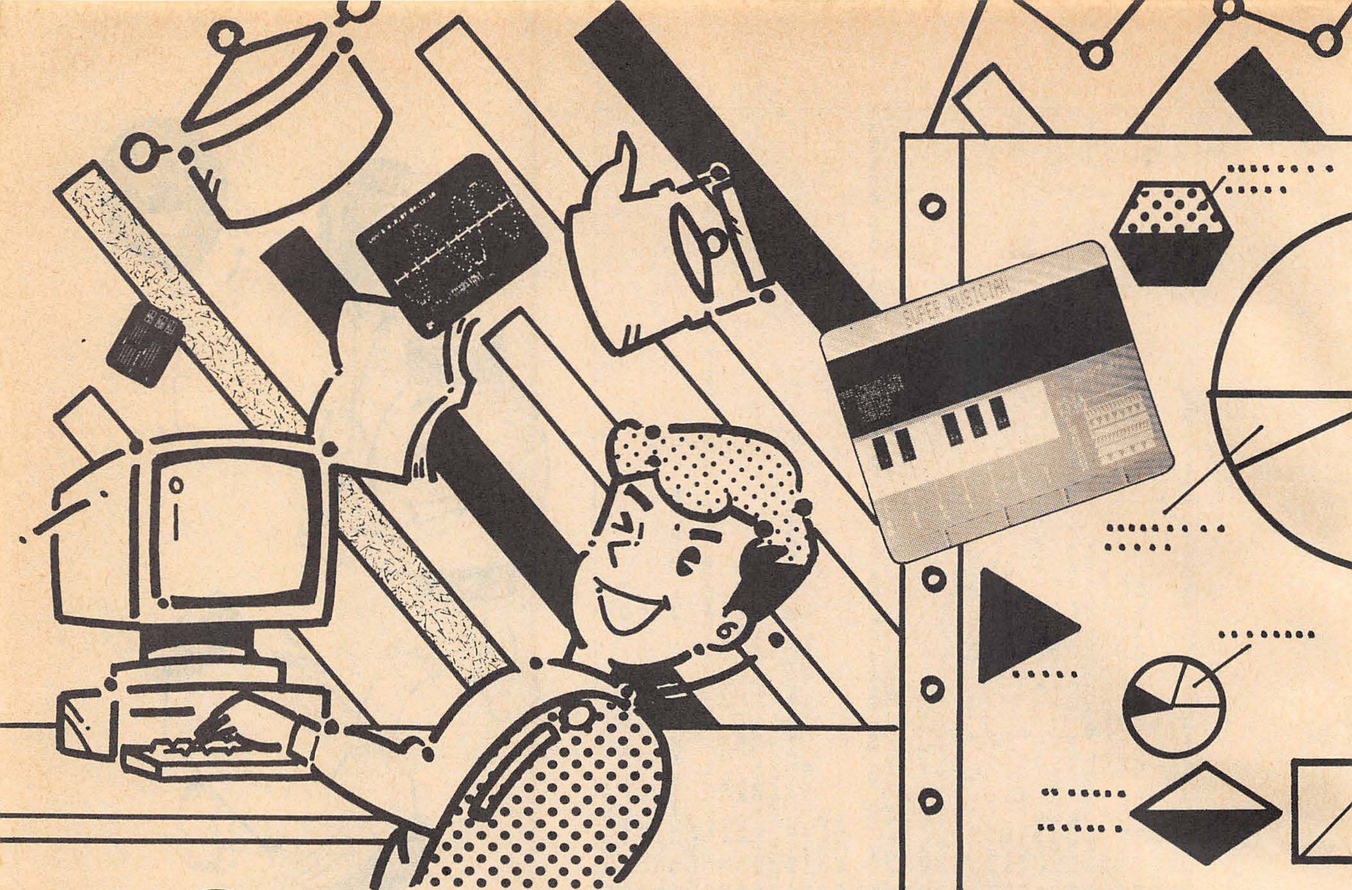
★はっきり言ってマリオブラザーズは，友だちの仲を悪くするゲームだと思う。(京都府精華町・そーらがーたしるえっと)……【影：こういう人はバトルシティをやろう。編：でも性格が悪いと，よけい仲悪くなるよ。】

FUN FUNのプログラム・リスト

```
10 HS$="IX..."
20 GOSUB 680:SOUND "S404","S403"
30 S=0:FU=3:CI=4
40 CCLEAR:X=16:Y=12:G=0:P=1:TI=1000
50 M=25:N=20
60 CCOLOR 7:FOR I=0 TO 9:PRINT (IRND(25)+4,IRND(18)+3) "?":NEXT
70 CCOLOR 5:FOR I=0 TO CI:PRINT (IRND(25)+4,IRND(18)+3) "*":NEXT
80 CCOLOR 4:FOR I=0 TO 49:PRINT (IRND(25)+4,IRND(18)+3) "ｳ":NEXT
90 CCOLOR 2:PRINT (31,23)"[IX]"
100 CCOLOR 1:PRINT (31,5) "SCORE"
110 PRINT (34,7) S
120 CCOLOR 1:PRINT (31,10) "FUNFUN====;FU
130 PRINT (31,14) "HI-SC====;HS;"":PRINT (33,18) HS$
140 CCOLOR 6:PRINT (X,Y)"ｱ":CCOLOR 3:PRINT (M,N)"ｲ"
150 SOUND "CDCDPDEDEPEFGBPB2PB2PB2PB1","CDCDPDEDEPEFGBPB2PB2PB2PB1"
160 IF EOS=0 THEN 160
170 '-------------------------------
180 XX=X:YY=Y:SH=SHOT(0)
190 IF SH=-1 THEN P=P+1:IF P=9 THEN P=1
200 IF P=1 THEN Y=Y-1:GOTO 280
210 IF P=2 THEN Y=Y-1:X=X+1:GOTO 280
220 IF P=3 THEN X=X+1:GOTO 280
230 IF P=4 THEN X=X+1:Y=Y+1:GOTO 280
240 IF P=5 THEN Y=Y+1:GOTO 280
250 IF P=6 THEN Y=Y+1:X=X-1:GOTO 280
260 IF P=7 THEN X=X-1:GOTO 280
270 IF P=8 THEN X=X-1:Y=Y-1
280 IF X<1 OR X>30 OR Y<1 OR Y>23 THEN 500
290 C=CPOINT(X,Y)
300 PRINT (XX,YY)" ";:CCOLOR 6:PRINT (X,Y)"ｱ";
310 IF C=42 OR C=178 THEN 500
320 IF C=179 THEN S=S+10:SOUND "CB":G=G+1:IF G=20 THEN 600
330 IF  C=63 THEN SOUND "CBCB","BCBC":PRINT (X,Y)" ":X=IRND(22)+4:Y=IRND(15)+6
:PRINT (X,Y)"ｱ":FOR I=0 TO 1999:NEXT I:S=S+100
340 PRINT (34,7) S:TI=TI-1
350 MO=MO+1:IF MO>3 THEN MO=0
360 IF MO<>3 THEN 460
370 MM=M:NN=N
380 IF IRND(1)=1 THEN 420
390 IF M=X THEN 420
400 IF M<X THEN M=M+1 ELSE M=M-1
410 GOTO 440
420 IF N=Y THEN 400
430 IF N<Y THEN N=N+1 ELSE N=N-1
440 IF IRND(20)<3 THEN CCOLOR 5:PRINT (MM,NN)"*":GOTO 460
450 PRINT (MM,NN)" ";
460 CCOLOR 3:PRINT (M,N)"ｲ";
470 IF M=X AND N=Y THEN 500
480 GOTO 180
490 ' +++++++++++++++++++++
500 SOUND "CBCBCBCBCBCBCCC","BCBCBCBCBCBCCCC"
510 PRINT (XX,YY)" "
520 FOR I=0 TO 15:PRINT (X,Y)"ｱ":PAUSE 1:PRINT (X,Y)" ":PAUSE 1:NEXT
530 FU=FU-1:IF FU=0 THEN 550
540 GOTO 40
550 PRINT (31,22)"GAME==========ER"
560 PAUSE 9
570 IF S>HS THEN HS=S:GOTO 860
580 IF INKEY$=CHR$(&HD) THEN 30
590 GOTO 580
600 PRINT (7,6)"                 "
610 PRINT (7,7)"* NICE PLAY !!! *"
620 PRINT (7,8)"                 "
630 PRINT (7,9)"  BONUS ";TI;"  "
640 PRINT (7,10)"                "
650 SOUND "CDEFGAPBBBBB","CDEFGAPBBBBB":S=S+TI:PAUSE 29
660 CI=CI+5:GOTO 40
670 ' ::::::::::::::::::::::::::::::
680 DEF FONT 177,"003E6B7F4163773E"
690 DEF FONT 178,"3C7EFFC0CACA07F3E"
700 DEF FONT 179,"70D8B8F870224438"
710 WIPE:CONSOLE 40,0,25,0:CURSOR OFF
720 CCOLOR 6:PRINT (6,3) "ﾜﾜﾜﾜﾜ FUN FUN ﾜﾜﾜﾜﾜ
730 CCOLOR 3:PRINT (5,7) "CAST"
740 CCOLOR 7:PRINT (8,9) "ｱ ..... FUNFUN
750 PRINT (8,11)"ｲ ..... KYORO
760 PRINT (8,13)"ｳ ..... FUWA FUWA
770 PRINT (8,15)"? ..... WARP POINT
780 PRINT (8,17)"* ..... CHIKU CHIKU
790 DEF INT A-Z
800 BOXF (2,2)-(7,7),12
810 BOXF (1,1)-(6,6),8
820 DIM A(15)
830 GGET (0,0)-(7,7),A(0)
840 FOR I=0 TO  247 STEP 8:FOR J=0 TO 191 STEP 8:GPUT (I,J)-(I+7,J+7),A(0):NEX
T :NEXT
850 RETURN
860 CCLEAR
870 PRINT (10,8) "BEST SCORE !!!"
880 PRINT (2,12)"ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ.ｱｲｳ@!"
890 CU=1:HS$=""
900 PRINT (CU-1,13)" ｱ ":P=PADDLE(0)
910 IF P=3 AND CU<33 THEN CU=CU+1
920 IF P=7 AND CU>2 THEN CU=CU-1
930 IF SHOT(0)=-1 THEN HS$=HS$+CHR$(CPOINT(CU,12)):PRINT (14,18) HS$:PLAY "T25
0L3204CBGBAB"
940 IF LEN(HS$)=5 THEN PLAY "BBB":GOTO 960
950 GOTO 900
960 PRINT (3,22) "HIT RETURN KEY"
970 IF INKEY$(1)=CHR$(&HD) THEN 30
980 GOTO 960
```



★駅名シリーズ：影さんは女の子のお風呂の“及位”（山形県）をする。（山形県東根市・じゃがいもんすたー11才）
……【編：これは，わかった！“ノゾキ”です。影：フーム。たとえは悪いが，勉強になるなあ。】



BM特選 実用プログラムコーナー

本コーナーでは，身近なところで活用できる実用ソフトを選んで掲載しています。内容は，あくまでもパーソナル・ユースに重点を置き，かつアイデアに富んだ作品ばかりです。また，プログラムはどれも短くてわかりやすく，工夫しだいで十分に応用が効くものです。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストを，キーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

なお，このコーナーではみなさんのアイデアに富んだ実用プログラムの投稿をお待ちしています。教育用，業務用，家庭内の雑務，パソコンの機能アップなど，なんでもかまいません。作品には，おなじみのデバッグ博士ことDr.Dが批評を加えてくれます。口が悪く，かなりキツイことをもいっていますが，プログラム作成のポイントをズバリ指摘してくれます。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を 400字づめ原稿用紙3枚～5枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイスなどを書きます。

Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけテープにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　**編集部**

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

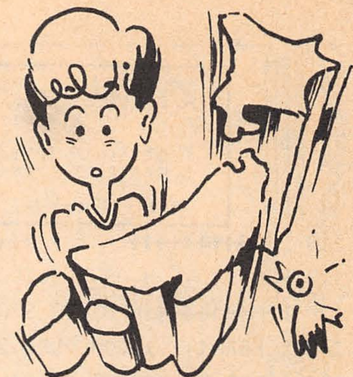
★フロッピーディスクによる投稿も可

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」実用係

※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

立体地図

YANCO



このプログラムは，等高線のある平面地図を立体にしてしまう，すごーい(？)ものです。かなり見づらい立体地図になるのですが，かなりうまくできたと思います。長いプログラムですが，根性で入力してください。

★使用説明

まずRUNすると，一つ分（1ドット）の高さを入力してください（1～4の番号)。すると，一番低い高さを聞いてきますので，3桁までの数字で答えましょう。すると，最低，最高の高さが表示されますので，[Y]か[N]で答えてください。そして，いよいよDATA入力にはいります。

画面を見てください。左に15本の線が縦横に引かれていて，その中央にマゼンタ色で，カーソルがあります。そして，右にはそのカーソルのX，Y座標があり，その下に，〝ないよう〟，〝へんこう〟とあり，0mとあって，0の下にカーソルがあります。

さて，カーソル・キーのどれかを押してください。マス目のカーソルが動くでしょう。このマス目は，立体地図を上から見た図で，カーソルのあるところに高さを書き込んで，立体地図にするものです。つぎに，スペース・キーを押してください。右の〝ないよう〟の下に，マス目のカーソルを中心として，縦横三つ分の高さが表示されます。これで，高さを確認しましょう。

[0]～[9]の数字キーを押してください。〝へんこう〟のところの数が変わったでしょう。これで，地図に入力する数字を決めるのです。リターン・キーを押してください。カーソルのあるところに〝へんこう〟で決めた値が入力されたはずです(〝へんこう〟の値は最低から最高の高さの間です)。

これがメインですがもう一つ大事なことがあります。[E]を押してください。画面下に五つのメニューが表示されたでしょう。この中のどれかのキーを押してみてください。それに対応したことが起きます。

★メニュー

●DRAW…〔d〕

しばらくしてから，入力した立体地図ができます。できたら，コピーするか聞いてくるので，[Y]か[N]で答えてください。[N]ならメニューにもどります。

●CONTINUE…〔c〕

コンティニューといって，DATA入力にもどります。

●NEW-START…〔s〕

なにもかもクリアして，一番最初から（1ドットを決めるところ）はじめます。

●LOAD…〔r〕

DATAをロードします。はじめにファイル・ネームを入力し，つぎにロードするか(Y)，ファイル・ネームをかえるか(N)，メニューにもどるか(R)を入力してください。YにするとBASICのCLOADと同じようになります。

●SAVE…〔w〕

DATAをセーブします。方法はLOADと同じです。

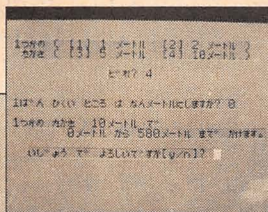
★プログラムについて

スピードUPをするために，論理式を使用しています(180，520，530行)。それと，画面に立体地図を描くときなどは，最初にOUT&h93, 2として，終わりにOUT&h93，3としています（290，400，890，1000行)。

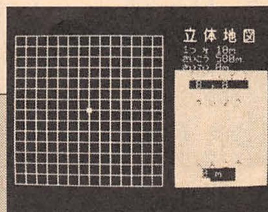
SAVEとLOADで，INPUT#－1，H，PRINT#－1，Hというのはカセットから変数Hの内容を読むのと，カセットにHの内容を出力するという命令です。EXEC&h1058というのは，キーバッファ・クリアです。CSAVE＊Tというのは，変数（この場合，配列）Tの内容をテープへ出力するものです。CLOAD＊Tはその逆です（注，プリンタでLCOPY2が使用不可能なものは1020行のLCOPYを1に変えてください)。

★

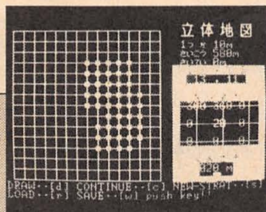
★



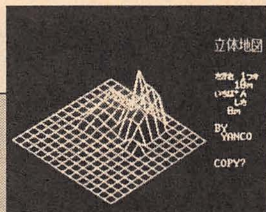
《写真1》一つ分の高さ，一番低い高さを入力



《写真2》まん中にカーソルが表われます



《写真3》カーソルを移動して高さを入力していく



《写真4》「DRAW」してみると，すごいですねー！

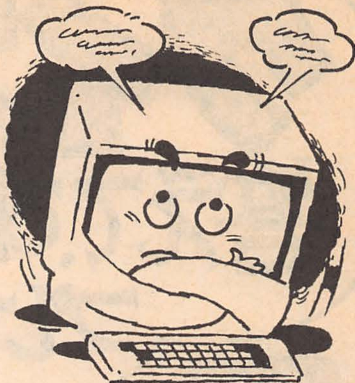
★ワンテク：PB-100のカセット・インターフェースに圧電スピーカーをランダムにつけてみると，音がでる(そのとき，キーを押してみよう)。(山形県村山市・石田猫治田15才)……【影：ピー，ゴロゴロ。編：ん？】

```
10 REM
20 REM   [りったい ちず]
30 REM     A.D.1985.3.25.  10:00 PM
40 REM                  BY YANCO
50 REM
60 REM   { ながーい、プログラムになってしまった。
70 REM   { ほんとうに、ゴメンナサイ。 スイマセーン。
80 REM
90 REM     *REM は にゅうりょく しなくて イイヨ!!
100 REM
110 REM+++++++++ へ ん す う+++++++++++++++++
120 REM A,D,L,H,A$,P(),T(),X,Y,M,I,B$,N,
C,K$,U,Q,O,Z$,D$,V$
130 REM+++++++INPUT TO START++++++++++++
140 SCREEN1,1,1:CONSOLE0,20,0,0:COLOR1,5
,1:CLS
150 COLOR,3:LOCATE3,2:PRINT"1つぶの ( [1] 1
 メートル  [2] 2 メートル )"
160 LOCATE4,3:PRINT"たかさ ( [3] 5 メートル  [4
] 10メートル )"
170 LOCATE15,5:INPUT"どれ";A
180 D=((A<3)*-A)+((A=3)*-5)+((A=4)*-10):
IFD<1THENPRINTCHR$(7):GOTO170
190 LOCATE3,8:INPUT"1ばん ひくい ところ は なんメート
ルにしますか";A
200 IFA<0ORA>999-58*DTHENPRINTCHR$(7):GO
TO190
210 A=INT(A/D):L=A*D:H=D*58+L
220 LOCATE3,10:PRINT"1つぶの たかさ ";D;"メートル
で"
230 LOCATE9,11:PRINTL;"メートル から";H;"メートル
まで かけます。"
240 LOCATE5,13:INPUT"いじょう で よろしいですか[y
/n]";A$
250 IFA$="n"THEN140
260 IFA$="y"THEN290
270 GOTO240
280 REM+++++++++ しょき せってい+++++++++++++++
290 OUT&H93,2:DIMP(16,16),T(16,16):X=8:Y
=8:M=0
300 SOUND1,0:SOUND0,100:SOUND8,8
310 TALK"f31.":FORA=1TO15:FORI=1TO15:T(I
,A)=L:NEXTI,A
320 SCREEN4,3,3:CONSOLE0,20,0,0:COLOR3,1
,1:CLS:A$="0"
330 FORI=10TO178STEP12:LINE(8,I)-(176,I)
,2:NEXT
340 FORI=8TO176STEP12:LINE(I,10)-(I,178)
,2:NEXT
350 KANJI(200,0),4,992," ",651," ",680,"
 ",546
360 LINE(191,49)-(303,179),2,BF:COLOR1
370 LOCATE26,5:PRINT"[ X , Y ]":LOCATE27
,8:PRINT"な い よ う"
380 LOCATE27,15:PRINT"へ ん こ う":COLOR3
390 LOCATE25,2:PRINT"1つ ぶ";D;"m":LOCATE2
5,3:PRINT"さいこう";H;"m"
400 LOCATE25,4:PRINT"さいてい";L;"m":GOSUB51
0:GOSUB580:OUT&H93,3
410 REM++++++ MAIN PROGRAM (1)+++++++++
420 A$=INKEY$:IFA$=""THEN420
430 SOUND7,254
440 IFA$>CHR$(&H1B)ANDA$<CHR$(&H20)THENS
OUND0,50 :GOSUB510
450 IFA$>CHR$(&H2F)ANDA$<CHR$(&H3A)THENS
OUND0,200:GOSUB580
460 IFA$=CHR$(&H20)THENSOUND0,250:GOSUB6
40
470 IFA$=CHR$(13)THENSOUND0,80:GOSUB740
480 IFA$=CHR$(&H65)THEN780
490 SOUND7,255:EXEC&H1058:GOTO420
500 REM+++++++X,Y ざひょう (SUB)++++++++++
510 LINE((X-1)*12+6,(Y-1)*12+8)-((X-1)*1
2+10,(Y-1)*12+12),2,BF
520 X=X-((A$=CHR$(&H1D))*(X>1)-(A$=CHR$(
&H1C))*(X<15))
530 Y=Y-((A$=CHR$(&H1E))*(Y>1)-(A$=CHR$(
&H1F))*(Y<15))
540 LINE((X-1)*12+6,(Y-1)*12+8)-((X-1)*1
2+10,(Y-1)*12+12),4,BF
550 LINE(207,60)-(279,69),1,BF:LOCATE26,
6:PRINTX;" ,";Y
560 SOUND7,255:RETURN
570 REM++++++ へんこうの あたい(SUB)++++++++++
580 LINE(223,159)-(263,173),1,BF
590 M=M+1:IFM=4THENM=1:B$=""
600 B$=LEFT$(B$,M-1)+A$
610 LOCATE28,16:PRINTB$;" m":LINE(216+M*
8,170)-(224+M*8,173),4,BF
620 SOUND7,255:RETURN
630 REM++++++ ないよう ひょうじ(SUB)++++++++++
640 LINE(199,90)-(295,139),1,BF:COLOR3
650 LINE(219,90)-(219,139),2:LINE(251,90
)-(251,139),2
660 LINE(283,90)-(283,139),2:LINE(200,95
)-(295,95),2
670 LINE(200,115)-(295,115),2:LINE(200,1
35)-(295,135),2
680 LOCATE25,9:PRINTT(X-1,Y-1):LOCATE29,
9:PRINTT(X,Y-1)
690 LOCATE33,9:PRINTT(X+1,Y-1):LOCATE25,
11:PRINTT(X-1,Y)
700 COLOR4:LOCATE29,11:PRINTT(X,Y):COLOR
3:LOCATE33,11:PRINTT(X+1,Y)
710 LOCATE25,13:PRINTT(X-1,Y+1):LOCATE29
,13:PRINTT(X,Y+1)
720 LOCATE33,13:PRINTT(X+1,Y+1):SOUND7,2
55:RETURN
730 REM++++++ DATA PUT (SUB)++++++++++
740 N=VAL(B$):N=INT(N/D):N=N*D
750 IFN>HORN<LTHENSOUND0,80:FORC=1TO100:
NEXT:RETURN
760 T(X,Y)=N:SOUND7,255:RETURN
770 REM++++++ MAIN PROGRAM (2)+++++++++
780 CONSOLE18,2
790 LOCATE0,18:PRINT"DRAW··[d] CONTINUE·
·[c] NEW-STRAT··[s]";
800 SOUND7,255:PRINT"  LOAD··[r] SAVE··[
w] push key!!";
810 K$=INKEY$:IFK$=""THEN810
820 IFK$="d"THEN890
830 IFK$="c"THENCLS:CONSOLE0,20:GOTO490
840 IFK$="s"THENCLEAR:RUN
850 IFK$="r"THEN1060
860 IFK$="w"THENGOSUB1180
870 GOTO810
880 REM+++++++++ DRAW (SUB)++++++++++++
890 OUT&H93,2:SCREEN4,2,2:CONSOLE0,20:CL
S:TALK"f21."
900 FORI=1TO15:FORU=1TO15:P(U,I)=(T(U,I)
-L)/D:NEXTU,I
910 FORQ=0TO14:I=0:O=0:FORU=0TO13
920 PSET(20+I+Q*8,129-O+Q*5-P(U+1,Q+1)),
2
930 LINE-(20+I+8+Q*8,129+Q*5-5-O-P(U+2,Q
+1)),2:I=I+8:O=O+5:NEXTU,Q
940 FORU=0TO14:I=0:O=0:FORQ=0TO13
950 PSET(20+I+U*8,129+O-U*5-P(U+1,Q+1)),
2
960 LINE-(20+I+8+U*8,129-U*5+5+O-P(U+1,Q
+2)),2:I=I+8:O=O+5:NEXTQ,U
970 KANJI(253,10),3,992,651,680,546
980 LOCATE32,5:PRINT"たかさ 1つぶ":LOCATE34,6
:PRINTD;"m":LOCATE32,7
990 PRINT"いちばん":LOCATE35,8:PRINT"した":LO
CATE33,9:PRINTL;"m"
1000 LOCATE32,11:PRINT"BY":LOCATE33,12:P
RINT"YANCO":OUT&H93,3
1010 LOCATE32,15:PRINT"COPY?":A$=INKEY$
1020 IFA$="y"THENLCOPY2
1030 IFA$="n"THENSCREEN4,3,3:GOTO810
1040 GOTO1010
1050 REM++++++ DATA LOAD (SUB)++++++++++
1060 SCREEN1,4,4:CONSOLE0,20,0:COLOR1,3,
1:CLS
1070 Z$="":LOCATE5,5:INPUT"FILE NAME ";Z
$
1080 D$="":LOCATE5,7:INPUT"[y/n/r]";D$
1090 IFD$="y"THEN1130
1100 IFD$="n"THEN1060
1110 IFD$="r"THENSCREEN4,3,3:GOTO810
1120 CLS:GOTO1080
1130 INPUT#-1,V$:IFZ$=""THENZ$=V$
1140 IFV$<>Z$THENCLS:LOCATE10,10:PRINT"S
KIP:";V$:GOSUB1160:GOTO1130
1150 LOCATE5,10:PRINT"FOUND:";V$:GOSUB11
60:GOTO320
1160 INPUT#-1,H:INPUT#-1,L:INPUT#-1,D:CL
OAD*T:RETURN
1170 REM++++++ DATA SAVE (SUB)+++++++++
1180 SCREEN1,4,4:CONSOLE0,20,0:COLOR1,3,
1:CLS
1190 Z$="":LOCATE5,5:INPUT"FILE NAME ";Z
$
1200 D$="":LOCATE5,7:INPUT"[y/n/r]";D$
1210 IFD$="y"THEN1250
1220 IFD$="n"THEN1180
1230 IFD$="r"THENSCREEN4,3,3:RETURN
1240 CLS:GOTO1200
1250 PRINT#-1,Z$:PRINT#-1,H:PRINT#-1,L:P
RINT#-1,D:CSAVE*T
1260 SCREEN4,3,3:RETURN
```


★影さん，マクドナルドに行って「あの〜，スマイルください」なんて言ったことがあるだろう。グハハハッ！
（大阪府大東市・**小阪幸生14才**）……【**影**：その笑いよしてくれ。ブキミだ！**編**：影さんの笑いかたそのまんま。】

PB-100+増設RAM/300用

ポケコン実用2題



白井　建夫

★思考ルーチンを備えた一次方程式解法プログラム

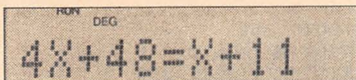
プログラムを作っていていつも思うのは，早くしあげようとするあまり，操作上の制約が多くなりすぎることです。コマンドを選んだりスペースをあけたり，「ポン」とボタンを押すだけでパッと答えがでてくるようにはいきません。このプログラムでは，あくまで問題を入力するだけ。あとは，PBが考えてくれます。

しかし，実際には2，3の制約があります。

1．(　)は使えない
2．分数は使えない
3．項は全部で8個まで

どなたか，あまったステップで，これらを改良してみてください。

※DEFMは7にしてください。



《写真1》方程式をそのまま入れてOK

思考ルーチンを備えた一次方程式解法のプログラム・リスト

```
P0
 10 PRINT "HOUTEI SHIKI"
 20 VAC : INPUT $:L = LEN($):S=1
 30 FOR I=1 TO L
 40 IF MID(I,1)="+"; IF I>S;Z$(K)= MID(S,I-S):K=K+1:S=I
 50 IF MID(I,1)="-"; IF I>S;Z$(K)= MID(S,I-S):K=K+1:S=I
 60 IF MID(I,1)="=";Z$(K)= MID(S,I-S):Z$(K+1)="=":K=K+2:S=I+1:P=K
 65 IF I=L;Z$(K)= MID(S,I-S+1)
 70 NEXT I
 75 FOR I=0 TO 7:R(I)=0: NEXT I
 80 FOR I=0 TO P-2
 90 $=Z$(I):L= LEN($)
100 FOR J=1 TO L
110 IF MID(J,1)="X";M=1: GOSUB #1: GOTO 125
120 NEXT J:Q$=Z$(I):A(I)=-1* VAL(Q$)
125 NEXT I
130 FOR I=P TO K
140 $=Z$(I):L= LEN($)
150 FOR J=1 TO L
160 IF MID(J,1)="X";M=-1: GOSUB #1: GOTO 175
170 NEXT J:Q$=Z$(I):A(I)= VAL(Q$)
175 NEXT I
180 FOR I=0 TO K
190 O=O+A(I):N=N+R(I): NEXT I
200 PRINT "X=";O/N: GOTO 10

P1
 10 IF Z$(I)="X";Z$(I)="1"
 20 IF Z$(I)="-X";Z$(I)="-1"
 30 IF Z$(I)="+X";Z$(I)="1"
 40 Q$=Z$(I):R(I)=M* VAL(Q$): RETURN
```

★万能n進法変換プログラム

2から36進数までの変換をすることができます。

RUNすると，「(A)n=(?)m」と出ます。これは，n進法でAという数を，m進数に変えると？　という意味です。10ケタ以内の数であれば，40秒以内に答えをだしてくれます。

※DEFMは35にしてください。



《写真2》36進法なんて使うのかな？

万能n進法変換のプログラム・リスト

```
 10 VAC :Z$(0)="0":Z$(1)="1":Z$(2)="2":Z$(3)="3":Z$(4)="4"
 20 Z$(5)="5":Z$(6)="6":Z$(7)="7":Z$(8)="8":Z$(9)="9":Z$(10)="A"
 30 Z$(11)="B":Z$(12)="C":Z$(13)="D":Z$(14)="E":Z$(15)="F"
 32 Z$(16)="G":Z$(17)="H":Z$(18)="I":Z$(19)="J":Z$(20)="K"
 34 Z$(21)="L":Z$(22)="M":Z$(23)="N":Z$(24)="O":Z$(25)="P"
 36 Z$(26)="Q":Z$(27)="R":Z$(28)="S":Z$(29)="T":Z$(30)="U"
 38 Z$(31)="V":Z$(32)="W":Z$(33)="X":Z$(34)="Y":Z$(35)="Z"
 40 PRINT "(A)n=(?)m"
 50 INPUT "n=",N: INPUT "A=",$:L=LEN($)
 52 E$="": IF MID(1,1)="-";L=L-1:$= MID(2,L):E$="-"
 60 FOR I=1 TO L:B$= MID(I,1)
 70 FOR J=10 TO 35: IF B$=Z$(J);C=J: GOTO 90
 75 NEXT J
 80 C= VAL(B$)
 90 A=A+C*N↑(L-I): NEXT I
100 INPUT "m=",M: IF M=10 THEN 200
105 PRINT "KEISAN CHUU?";
110 FOR I=9 TO 0 STEP -1: FOR J=M-1 TO 1 STEP -1
115 IF J*M↑I≦A;A=A-J*M↑I:P(I)=J: GOTO 130
120 NEXT J
130 NEXT I
140 $="": FOR I=9 TO 0 STEP -1
150 $=$+Z$(P(I)): NEXT I
160 FOR I=1 TO 10: IF MID(I,1)≠"0" THEN 180
170 NEXT I
180 PRINT : PRINT CSR0;E$+ MID(I,11-I): GOTO 10
190 PRINT : PRINT "0": GOTO 10
200 PRINT E$;A: GOTO 10
```

★100円拾っちゃった／40円あげるから似せて〜!!あっ，しまった。あげるはずの40円で切手を買っちゃった。残念でした。(山口県宇部市・パンチ14才)……【影：期待させて実行しないのは一番悪い。まるでどこかの…。】

クイズに答えて，すてきなプレゼントを！

つぐ美の WHITE ROOM

ホワイト WHITE ルーム ROOM



もんだい

今回は，X－1用「SPACE CAVE GAME」を作ってみました。これは，スクロール・タイプのゲームです。

このプログラム・リストの空白（①～③）の部分を埋めてください。そして，プログラムが正常に動くようにすること。

ゲームのせつめい

宇宙船（¥）をテンキーで操作して，カベ（■）をよけながらフラグ（P）を取ってください。一つ進むごとに，エネルギーが1減ります。エネルギーは，カベに当たると100減ってしまいますが，エネルギー・タンク（♣）を取ると100増えます。フラグを一つ取ると，スコアに10点加算されます。点数が増えるとCAVEの幅がせまくなり，スピードも速くなってむずかしくなります。

テンキー（1～9）で上下左右ななめと自由に動けるので，うまく動けばカベにふさがれていても突破（とっぱ）することができます。

このゲームは，けっこうむずかしいので，1,000点以上いく人は天才かもしれませんよ♥

★　★

《第1表》変数表

X，Y	宇宙船（¥）の水平，垂直座標
XX，YY	宇宙船の移動量
SC	スコア
LU	エネルギーの残り
C$	移動先のキャラクタ
W	CAVEの幅を決める変数

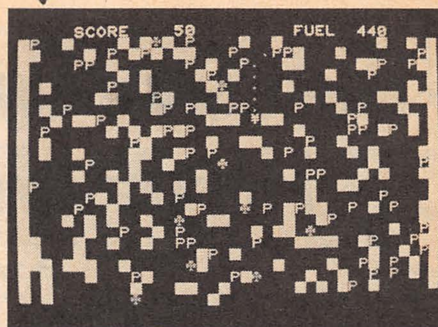
SPACE CAVE GAMEのプログラム・リスト

```
10 WIDTH 40:CLICK OFF:TEMPO 1000
20 CONSOLE 0,25:CLS:COLOR 7
30 LOCATE 10,8:PRINT"SPACE CAVE GAME"
40 LOCATE 12,15:PRINT"HIT ANY KEY"
50 IF INKEY$="" GOTO 50
60 SC=0:FU=1000:X=20:Y=2
70 LOCATE 5,0:PRINT"SCORE      0"
80 LOCATE 25,0:PRINT"FUEL 1000"
90 CONSOLE 1,24
100 I=VAL(INKEY$):XX=0:YY=0
110 ON I GOTO 130,140,150,160,①  ,170,180,190,200
120 GOTO 210
130 XX=-1:YY=1:GOTO 210
140 YY=1:GOTO 210
150 XX=1:YY=1:GOTO 210
160 XX=-1:GOTO 210
170 XX=1:GOTO 210
180 XX=-1:YY=-1:GOTO 210
190 YY=-1:GOTO 210
200 XX=1:YY=-1
210 I$=INKEY$:IF I$<>"" GOTO 210
220 IF X+XX>38 OR X+XX<0 THEN XX=0
230 IF Y+YY>22 OR Y+YY<2 THEN YY=0
240 C$=CHARACTER$(②          )
250 IF C$="■" GOTO 400
260 IF C$="♣" GOTO 440
270 IF C$="P" GOTO 460
280 W=-((SC>100)+(SC>200)+(SC>400)+(SC>800)+(SC>1600))*3
290 COLOR 3:LOCATE W,24:PRINT"■";
300 FOR I=1 TO 37-W*2
310 IF RND(1)>.3 THEN PRINT" ";:GOTO 350
320 IF RND(1)>.3 THEN COLOR 3:PRINT"■";:GOTO 350
330 IF RND(1)>.1 THEN COLOR 6:PRINT"P";:GOTO 350
340 COLOR 4:PRINT"♣";
350 NEXT:COLOR 3:PRINT"■"
360 COLOR 2:LOCATE X,Y-1:PRINT".";
370 X=X+XX:Y=Y+YY
380 COLOR 5:LOCATE X,Y:PRINT"¥";
390 FU=FU-1:IF FU GOSUB 490:GOTO 100
400 PLAY"G":FU=FU-100:IF ③
410 GOSUB 490
420 IF FU GOTO 280
430 COLOR 2:GOTO 520
440 PLAY"+G":FU=FU+100
450 GOSUB 490:GOTO 280
460 PLAY"+B":SC=SC+10:CONSOLE 0,25
470 COLOR 7:LOCATE 11,0:PRINT USING"#####";SC
480 CONSOLE 1,24:GOTO 280
490 CONSOLE 0,25:COLOR 7:LOCATE 30,0
500 PRINT USING"####";FU
510 CONSOLE 1,24:RETURN
520 LOCATE 10,10:PRINT"                    "
530 LOCATE 10,11:PRINT"                    "
540 LOCATE 10,12:PRINT"     GAME OVER !    "
550 LOCATE 10,13:PRINT"                    "
560 LOCATE 10,14:PRINT"                    "
570 FOR I=0 TO 5000:NEXT:RUN
```

ヒント

① ￥は移動しないのだから？
② スクロールすることを考えて
③ 420行を見てみると？

機種がちがうからといって，答えられないことはありません。ゲームのせつめいをよく読んで，リストとニラメッコしてみてください。君のプログラミング・テクニックも，グンとアップしますよ！



▶￥が自分。Pをとってすすむスクロール・ゲーム。♣をとると，FUELが増えーる(？)

10月号の正解と解説

正解：① Y＝13
② N＝N－1
③ CHR＄(S)＝"X"OR S＝254

解説：

① 120行～140行では，X，Yは宝の水平，垂直座標になっていて，乱数により宝がバラバラな場所に表示されるようにしています。また，150行ではボールの水平，垂直座標であるX，Yの初期設定を行なっています。したがって，120行と130行で，XとYの値が150行での初期設定の値と同じ場合，宝が表示されても160行で消されてしまいます。それを防ぐため，130行でYの値が150行での初期設定のYの値と等しい場合には，ふたたびYの値を決め直せばいいわけです。ですから答えは，「Y＝13」となります。

ところで，このままではまずいことが起こります。宝の表示されたところにふたたび宝が表示される可能性があるからです。そうなると面クリアは不可能になってしまいます。もっともこのゲームでは，そうなったら運が悪かったと思ってあきらめてもらうように作ったのですが，気にいらないという人もいるでしょう。では，この部分をどうすればよいか考えてみましょう。宝を表示する前に，すでに宝が表示されていたら，表示する場所を変えるようにすればいいので，答えは簡単。「Y＝13 OR SCREEN(X, Y)＝36」とすればOKです。

② この問題は，やさしかったと思います。310行はどこからくるのか調べてみましょう。すると，220行でボールが宝を取ったという判定をしたときにくるようになっています。そうして，310行では，スコアを10増やして，あることをしたあと480行に飛ばしています。

480行ではボールを表示して，490行ではNがゼロでないとき160行にいくようにしています。Nは宝の数で，Nがゼロ（つまり画面上にない）のとき500行でラウンド数が1増え，ボーナスが与えられラウンド・クリアとなります。

これらのことから，答えは「N＝N－1」になることがわかります。

③ 340行のIF文が成立すると300行にいきますので300行をみてみると，XX，YYの符号を反転しています。XX，YYはボールの移動量で，符号を反転するということは進行方向を180度変えるということです。ところで，ボールの進行方向を180度変える場合について考えてみると，ボールがカベに当たったときか，2枚の板の重なった"X"に当たったときだけなので，そのときの判定を340行でおこなえばよいわけです。ここで，自分で考えて答をだしてもいいのですが，もしかしたら同じことを別の行でおこなっているかもしれませんから，少しでも似ている行をさがしてみましょう。すると，ホラ210行が最も似ているでしょう？　また，ボールが"X"に当たっているかどうかも判定していますね。S＝254の254は，たぶんカベのキャラクタ・コードだと想像できます。ですから答えは「CHR＄(S)＝"X" OR S＝254」となります。

正解者の中から，抽選で10名様に，DEMPAマイコンソフト・オリジナル・キャラクター・グッズのニュー・フェイス，「ドルアーガの塔ペーパーバッグ」と「マッピーのペーパーバッグ」（写真右）をプレゼントします（各5名ずつ）。

10月号の当選者……

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から，厳正な抽選の結果，下記のかたがたが当選です。

原田直人（福島県いわき市）／野崎信介（東京都町田市）／松浦則政（広島県福山市）／小野順貴（宮城県白石市）／高橋慎一（千葉県松戸市）　ほか5名のみなさん



▲オリジナル・ペーパーバッグだ!!

応募のきまり

官製ハガキに下の応募券を貼り，クイズの答(①～③)と住所，氏名，年齢，職業(学校名)，および，今月号の特選プログラム・コーナーでおもしろかったゲーム名，持っている機種名を明記の上，下記のあて先まで，お送りください。

●**あて先**：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15　電波新聞社出版部　月刊マイコンBASICマガジン編集部「つぐ美のWHITE ROOM」11月号係

●**しめ切り**：10月末日

●**発表は本誌12月号（11月9日発売）です**

応募券
ベーマガW.R
11月号

BASIC MAGAZINE あくせすroom

PROGRAMMER OF THE MONTH

一同：ジャ，ジャ，ジャーン！みなさん，ベーマガ編集部がテレビにでましたよ！

編：見てくれた人はいたかな？ 9月22日の「なんでもコンピュート」で，編集部が紹介されたんです。番組を見た人は，ゲームを作るコツや，どのようなプログラムが掲載されるのか，よくわかったと思いますよ。

影：ところで，編集長とレポーターのうしろで箱を持っていたのは誰かな？

編：ほんと，誰ですかね？まあ，ナゾにしておきましょう。

Dr.D：さて，今月の優秀作品だが，そのテレビでも紹介された宏志君の「ウルトラFM－7」を選んでみた。

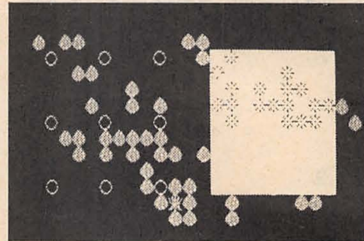
つぐ美：司会者の嵐山さんも夢中でやってましたね。

Dr.D：このゲームのおもしろさは，敵をやっつけるのにビームだけでなく，フラッシュ・ストーンを利用するところと，敵が卵を産みながら追いかけてくるというゲーム設定だな。

影：うん。投稿作品でタダ撃つだけ，という多くのリアルタイム・ゲームの中で，いろいろな設定を盛り込んだところが選ばれた理由だな。

編：個人的な意見としては，もう少しキャラクターを大きくして，BGMが入ったら文句なしですね。

影：ともかく。ウルトラFM－7君，テレビ出演おめでとう！エンドレスナイト君の「OMUSUBIコロコロ」もいい作品だったが，同じ思考型ゲームの「ビルこわし」があったので，おしくもテレビ出演ならず！残念でした。



《写真》ウルトラFM－7の実行画面

明日のSTAR PROGRAMMER紹介

――今月はいまいちでした。次号ガンバッテネ!!――

GOLF	大阪府箕面市	福吉昌之君
COSMO WARS	岐阜県関市	松田弘樹君
SPIRAL WORLD	宮崎県延岡市	甲斐 亮君
ナウシカを殺せ	茨城県北茨城市	遊佐亜紀雄君
FOOT ON	青森県八戸市	安達英夫君
RALLY－M5	東京都小平市	川合陽一郎君
編対影「STAR WARSへん」	滋賀県彦根市	ホームズ君
THE TOWER OF β	兵庫県神戸市	森田 誠君
ミニミニ・ゴルフ	埼玉県本庄市	千葉康一君
MOLE	東京都昭島市	藤森憲男君
HI－SPEED INVDER	青森県八戸市	佐々木誠君
戦闘	北海道釧路市	武田典道君
FIRE, FIRE, FIRE	山口県光市	棟近俊宏君
FIGHT MAN	大阪府和泉市	平田勝也君
あ！テストだ	神奈川県逗子市	長野和之君
Gamen Slayer	大阪府豊中市	おかぽん君
モンタージュ	神奈川県平塚市	三田村勉君
PICTUER TOOL	東京都狛江市	沼田博文君
KOSAKU & POKO	大分県国東町	上野伸幸君
JINTORI GAME	群馬県高崎市	久保井賢一君

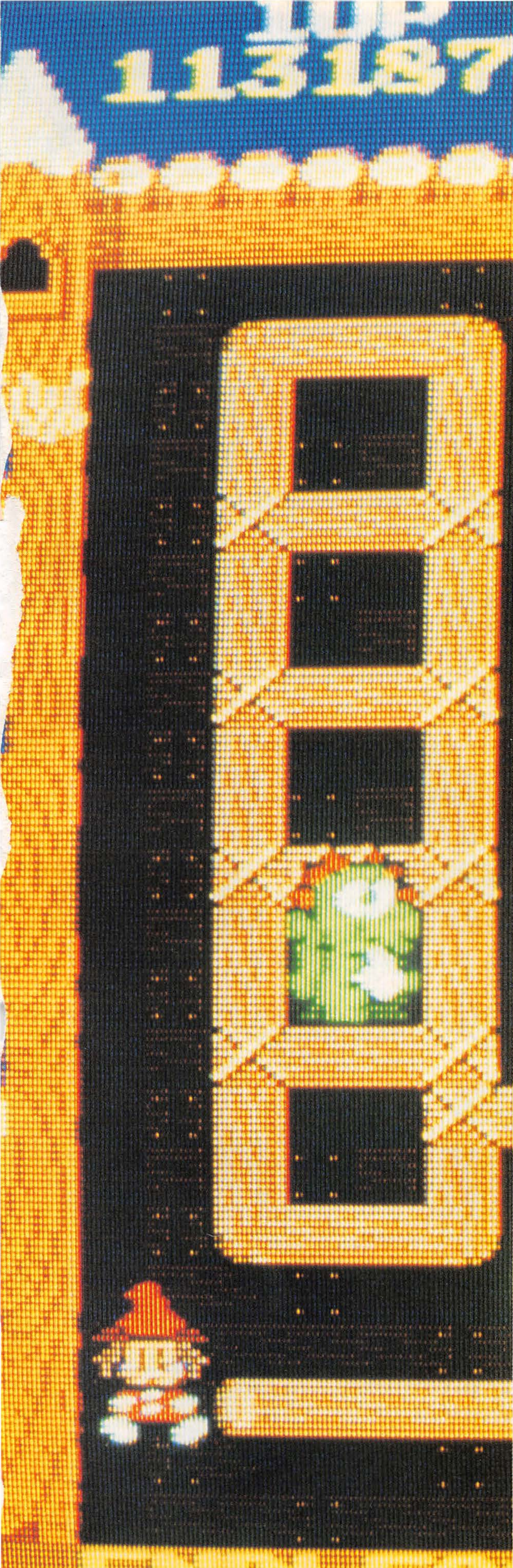
投稿ありがとうコーナー

☆60年8月中にプログラムを送ってくれた人たちです☆

高橋芳也／花岡 賢／小川建一／松本敏彦／岩井 優／三浦敬至／若林哲也／上野 進／岡田敏彦／真藤忠春／横川英彰／庭山裕康／小野玲児／堀井久義／野口善昭／池田 睦／佐藤良昭／北村浩一／神田 武／桑原康博／浅野 毅／杉本和彦／大塚哲治／中港憲一／福吉昌之／佐田恒行／広瀬 豪／千葉康一／戸塚義一／濱野剛志／安達 護／常陸真太郎／松永俊助／久保田浩介／川町兼弘／吉村朋之／内海淳一／児玉忠志／堀井俊和／石井忠憲／野原哲矢／酒寄政章／安本吉孝／向井 寛／宮崎俊司／宮田義隆／金子直樹／YAA／新田勝貴／橋本信仁／池田 昇／増田健治／村沢 達／田辺隆一／寺岡義岳／ピグモン／曽川 洋／とよいち／赤井正義／山本純司／三島吉倫／加藤 豊／大内健次／セザール／杉山茂雄／渋谷 浩／本田 実／種田一宏／大畠重行／丹羽秀樹／米田龍生／川端章義／YWF／戸塚元春／高木弘樹／中山 享／村本寿明／渡辺信夫／和田憲一／村岡輝栄／村山俊也／庄司 仁／畠山博昭／三浦空司／紺野格之／藤原裕二／住 陽一／半田佳文／井上俊明／三曽田明／花戸俊介／長谷川彰／佐井川師治／大西 章／鈴木滋一／富樫亮介／柏原直樹／斉藤勝仁／宮崎 元／SSG／古賀貴寿／池田啓介／佐藤哲也／毛利 勝／扇田 剛／大脇宏仁／シゲ／NOISMAN／遠藤克典／亀島 聡／安達弘明／佐藤恵一／常世大史／皆川厚紀／BMW／上田 学／山田英明／岡村克宜／本郷敦哉／たけ坊／青柳英明／佐々木威／伊藤輝彦／渡辺 博／三上純夫／蓮沼 勝／青木康二郎／末永泰弘／サイモン ズボン／山田正信／佐藤 一／西口 悟／高坂陽一／森 宏樹／日比野幸宏／大磯征喜／赤岩英明／水谷雅宏／福嶋広明／大原一益／麻田博達／山崎洋一／平原真一／高橋 篤／岡 哲也／浜平隆志／渡辺隆文／山本和宏／各口清憲／野呂田章宏／相原敦史／青木哲也／渡辺 渉／中島広道／野田浩司／板垣智之／日比 享／中久木毅／結城和義／旦部幸博／SHINGO／斎藤純和／志磨雅則／坂野一暁／佐藤雅典／高木 明／角本 勇／三好信寛／竹下義浩／岩田 淳／溜井康二／佐野 充／後藤潤司／須永清彦／梶原康弘／横浜太郎／中島真市／岩本 剛／田村光昭／金村聖正／茂木雅裕／飯田邦樹／小野慎一／大川善史／清水潤一／小林吏人／田口賀徳／守恵慎哉／竹島淳二／小松哲也／増田拓章／荒井 剛

※全員紹介しきれなくてゴメンなさい！

他にもたくさんの方々からの応募がありました。どうもありがとう！



マイコン スーパーソフトコーナー

SUPER Soft CORNER

このコーナーは，ビデオ・ゲームやパソコン・ゲームなど，ソフトウェアを楽しむ人のためのページです。最新ビデオ・ゲームの攻略法や，これから出るパソコン・ソフトの情報などを，カラー写真やイラストをまじえながら紹介しています。また，新型式のゲーム，文章で創る「ペーパー・アドベンチャー」や，全国114のゲーム・コーナーから寄せられる情報でつくる「ハイスコア・コーナー」など，読者参加のページもいっぱいです。このコーナーに載せてほしいゲーム・ソフトなどがありましたら，編集部までお知らせください。また，記事を書きたいかたも大かんげいです。編集部では，みなさまの協力を得て，より楽しいページにしていきたいと考えています。お便りお待ちしています。

PONYCA ポニカ New Soft

ゲームセンターに負

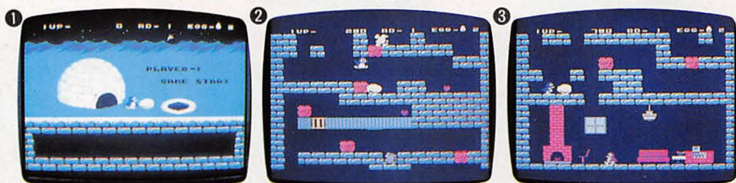
セガのペンギンランド、早くもMSXで発売!



アデリー君とフェアリーちゃん。2人の熱いラブストーリーのゲームだよ。アデリー君のお役目は卵を割らないようにフェアリーちゃんの待つ家まで運ぶこと。アイスブロックに穴を掘って、卵を一段ずつ下に降ろすんだ。だけど、途中には強敵白クマが卵をねらって待ちかまえているし、意地悪モグラもヒョッコリと現われる。油断すると大切な卵を割られてしまうぞ。卵を割られないように、うまくかわして、アイスブロックを落っことせ。全25面の面白さ。

11/5発売

どきどきペンギンランド



© Sega Enterprises, Ltd.　ROM MSX 解説書付　R49 X 5805 ¥4,900《8KB以上のRAMで作動します》

ズーム909



© Sega Enterprises, Ltd.
ROM MSX 解説書付
R49 X 5804 ¥4,900
《8KB以上のRAMで作動します》

11/5発売

3D感覚で迫り来る敵機。

通路、惑星原野、無重力空間を突破して敵母艦を撃破せよ。



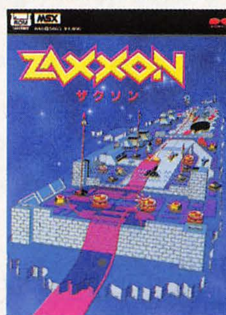
❶次々と迫り来る敵機。立ちはだかる障害壁。敵機を破壊しながら、機敏な操縦できり抜けろ。

❷通路をきり抜けると次は惑星原野での戦いだ。上空の敵機や地上の敵戦車の攻撃をかわしてさらに進め。

❸無重力空間では、ふわふわとして操縦が難しいぞ。回転しながら敵をやっつけろ。パワーアップで敵を粉砕だ。

❹次々と飛来する隕石をかいくぐって、いよいよ敵母艦との対決だ。難攻不落の巨大な敵にミサイルをたたきこめ。

ザクソン



© Sega Enterprises, Ltd.
ROM MSX 解説書付　R48 X 5803 ¥4,800
《8KB以上のRAMで作動します》

発売中

あのザクソンが、ついにMSXで登場!

ゲームセンターでおなじみのザクソンのMSX版だ。地球をはるか離れた大宇宙を舞台に熱いスペースウォーズをくり開げよう。数々の要塞都市を突破し、ゼクトロンを破壊するのだ。

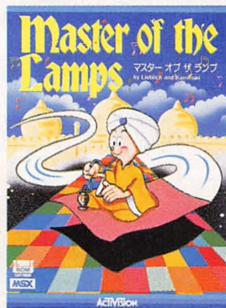


❶これが敵の宇宙要塞都市だ。ミサイル発射口から突如ミサイルが発射される。砲台が前や横から攻撃して来る。ミラクル弾で攻撃だ。

❷宇宙要塞都市を突破すると、次は宇宙空間の戦いだ。敵戦闘機スライダーやUFOノーンの攻撃をかわせ。ザクソンは無敵だ。

❸数々の難関を突破すると、遂に人工頭脳兵器ゼクトロンが出現する。ゼクトロンはてごわいぞ。やるかやられるか、緊張の一瞬だ。

マスター オブ ザ ランプ



マカマカ不思議、マカ不思議、夢見るゾ!

アクティビジョンがアラジンの魔法のランプをヒントにしてゲームを作った。ランプの精の出す音と同じ音のドラを打つのだ。

© ACTIVISION, INC.
Designed by LIEBLICH and KAMINSKI
ROM MSX 解説書付　R48 X 5512 ¥4,800
《32KB以上のRAMで作動します》

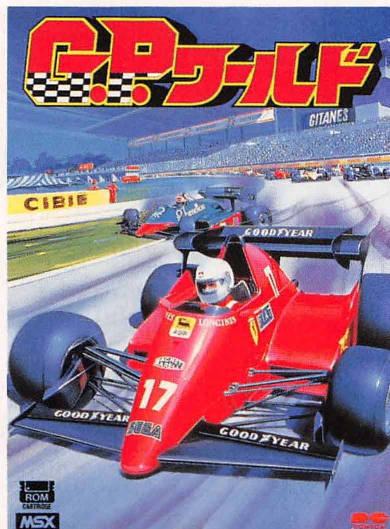
発売中



❶魔法のじゅうたんに乗って宇宙空間を飛行。ひし形の中を通り抜けろ。ちょっとしたスペースドライブ気分が味わえる。

❷ランプの精が示す色と同じ色のドラを打て。音符が上から下に落ちる間のわずかな時間しかないぞ。音と色がたよりだ。

けないボクんチのプログラム！



アクセル全開、栄光のゴールを目指せ！

G.P.ワールド

発売中

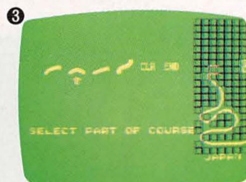
世界10ヵ国のサーキットが君の挑戦を待っている。リアルな音とスピード感は本物のレーサーになった気分だ。EDIT機能でオリジナルコースも作れるのだ。

❶ 

時速300kmの世界が君の挑戦を待っている。ローギアでマシンをひっぱり、ギアチェンジで一気に加速。直線コースをぶっとばせ。

❷ 

ライバルのマシンを追い抜くにはテクニックが必要だ。ハンドル操作はもち論、ギアチェンジやブレーキのタイミングをおぼえよう。

❸ 

これが噂のEDIT機能。世界でただ一つ、君だけのコースを作れるのだ。自分で作ったコースを征服するのも快感だ。

© Sega Enterprises, Ltd.　ROM MSX 解説書付　R55 X 5802 ¥5,500《8KB以上のRAMで作動します》



カンフー・アクションはここまで進化した！

プロテクター

大好評のプロジェクトA、スパルタンXに続き、ポニカが贈る第三弾カンフーゲームです。従来のカンフーに思考的要素が加わって一段と楽しくなった。敵のキャラクターも魅力いっぱいで思わず「アチョー！」

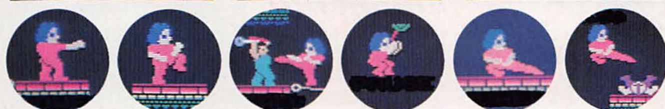




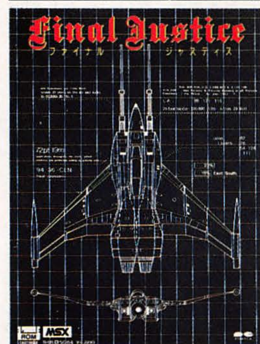


ROM MSX 解説書付
R48 X 5086 ¥4,800
企画/東宝東和　製作/ポニー
コンピュータデザイン/大塚達治

※ビデオ、ポニーより発売中!!
VHS・ベータ共に¥14,800(96分)



11/5発売

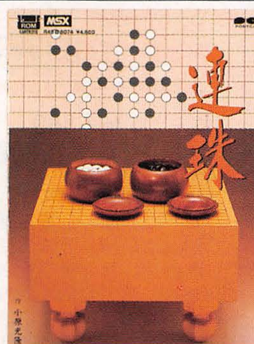


シューティングゲームの最高峰だ!!

ファイナル・ジャスティス

発売中!!

ROM MSX 解説書付　R48 X 5084 ¥4,800
プロデュース/AII　製作/ポニー
コンピュータデザイン/コンパイル



五目並べを正式な競技とした物が連珠です。誰もが簡単に遊べるが、パソコンに勝つのはなかなか難しいですよ。

連珠（れんじゅ）

発売中!!

ROM MSX 解説書付　R48 X 5074 ¥4,800
PC-6001　K35 A 5074 ¥3,500
製作/ポニー　コンピュータデザイン/小原光隆

PONYCA NEWS

第4回オリジナルプログラムコンテストに多数のプログラム、企画を御応募ありがとうございました。入選作品の発表は次号本誌にて行ないます。



from U.S.A.

ロードランナーは全人類の希望です。

Licensed from Brøderbund Software™

Lode Runner™

一挙に7機種対応、ロードランナー勢揃い。



MZ-2500 フロッピィ版 ¥6,800

FM16π マイクロカセット版 ¥5,800

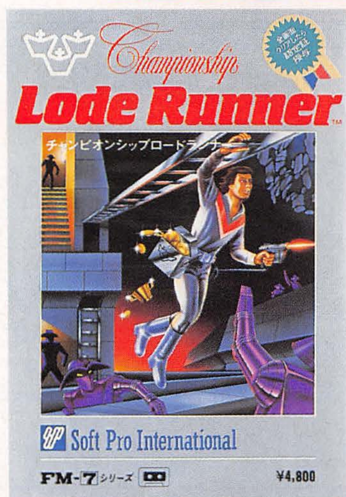
B16 フロッピィ版 ¥6,800

FM-7シリーズ・X1・S1
テープ版 ¥4,800 フロッピィ版 ¥5,800

IBMパーソナルコンピューター JX
フロッピィ版 ¥6,800

150もの迷路シーンがすごい。君は隠された黄金を求めて走る、走る！敵の手を逃れ、ハシゴを昇り、ジャンプする。君のオリジナルゲームも作れる、全米No.1ソフト、ロードランナー。

新しいおトモだちです Championship Lode Runner™



チャンピオンシップ
ロードランナー

FM-7 好評発売中！
X1シリーズ〈近日発売〉

テープ版 ¥4,800
フロッピィ版 ¥6,800

帝国の逆襲が始まった。新たに出現した要塞迷路は超難解，恐怖の50面画だ。君は再び挑戦する。君の頭脳を極限まで痛めつけるこの画面。果たして君は耐えられるか。

全画面を駆けぬけたら、全米ロードランナー審議会の認定書をあげる!!



翔んで、翔んで、…64人の捕虜全員を救出せよ——

チョップリフター
CHOPLIFTER!™
FM-7・X1シリーズ
テープ版 ¥4,800 フロッピィ版 ¥5,800



トリックでゲームカジノを守れ！
君とザークのクレージー勝負！

スペアチェンジ
Spare Change™
FM-7・X1シリーズ
テープ版 ¥4,800 フロッピィ版 ¥5,800



お友だちを救え
ワクワクドキドキ魔窟探険

ドロール
Drol™
NEC PC-8800シリーズ™
8801・8801mkII 8801mkIISR
テープ版 ¥4,800 フロッピィ版 ¥6,800

Soft Pro International
ソフトプロ株式会社・ソフトプロインターナショナル事業部
〒530 大阪市北区西天満6-7-2 梅新東ビル5F TEL.06(363)1221

CROSS MEDIA SOFT

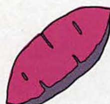
エッ！まだ、モール・モールしてないの？

それは残念！いま最も話題の本格的思考ゲームなのだ。
君もぜひチャレンジしてほしいな。
土の中のイモを掘る単純なルールと、意外な難しさが、大いに人気を呼んでいる。
でも落ち着いてやれば、キミにも解けるはずだ。
移植版も豊富にそろい、キャンペーンだって実施中。
こうなりゃ、キミもやるっきゃないぜ。さあ、モール君と一緒に、イモ掘りの秋に突入だ！



クロスメディアが放つ秋の3大イベント

10月末日 締切迫る。



「50面解けたあなたは天才だ！」キャンペーン

「モール・モール」第50面を解けた方の中から、抽選で200名様にステキなスタジアム・ジャンバーをプレゼント。







「君の作ったオリジナル面が発売される！」キャンペーン

「モール・モール」のコントラクション機能で君のオリジナル面を作って送ろう。この冬発売予定の「モール・モール2」に採用の場合、当社規定の謝礼金がもらえるヨ。





「原宿パソコンソフトコンテスト'85」

「モール・モール」が去年このコンテストで優秀賞に輝いたのは、みんな知ってるよね。今年も応募締切日が近づいている。自作のソフトウェアを、どんどん送ってくれ。明日の花形ゲーム・デザイナーは君だ！（詳しくは応募要項で）





第5回原宿音楽祭パソコンソフトコンテスト優秀賞

MOLE=MOLE

モール・モール●熱中型思考パズル・ゲーム



●発売中

FM-7/NEW7/77	5インチ・3.5インチFD/カセット
PC-6601SR	3.5インチFD/カセット
PC-6001mkIISR	カセット
PC-8801/mkII/mkIISR	5インチFD/カセット
PC-9801F/U	5インチ・3.5インチFD/カセット
X1/X1turbo	5インチFD/カセット
MSX(32KB以上)	カセット
※すべて ディスク版	¥5,800
カセット版	¥3,800

★なんと全部で50面　★個人記録機能つき(ディスク版のみ)
★コンストラクション機能つき　★ジョイスティック対応　★今なら豪華特典つき
①「モール・モールクラブ」会員証　②スコップ型特製ボールペン
③解図に便利なメモ帳　④クロスメディアプレス最新号

第6回原宿音楽祭
CROSS MEDIA SOFT
パソコンソフトコンテスト'85

●賞
●最優秀グランプリ1名、賞金100万円
●優秀賞1名、賞金50万円
●入賞4名、賞金10万円

●特典
応募作品の中より優秀な作品はCROSS MEDIA SOFTより商品化されます。

●応募期間
1985年8月1日から10月20日まで(当日消印有効)

●審査発表
11月1日までに創作者に通知、11月24日(日)ラフォーレ原宿ミュージアムにて表彰。

●応募・問い合わせ及びパンフレット申し込み先
〒150 東京都渋谷区神宮前4-26-18
原宿音楽祭事務局PS係 ☎03(402)5060

息もつかせぬ、キー押し問答。

新発売

膨大質問押し寄せゲーム

TRIVIA Q

●新発売

FM7/NEW7/77	5インチ・3.5インチFD
PC-8801/mkII/mkIISR	5インチ・3.5インチFD
※すべて ディスク版	¥6,800



新・音楽のワープロ

MUSIUM 2

FM音源対応

まもなく登場

●近日発売

FM-7シリーズ	5インチ・3.5インチFD
PC-8801シリーズ	5インチFD

(どちらも一部FM音源ボードが必要です。)

※すべて ディスク版	¥8,800
カセット版	¥6,800

今日、ボクのパソコンが、楽機(がっき)になった。

すでに音楽通仲間で有名な「ミュージアム1」の機能を、さらに拡大。PSGに加えてFM音源をプラスしたサウンドは、迫真のできばえとなった。



通販

商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-18(共同ビル青山2F)
日本エイ・ブイ・シー株式会社マイコンBASIC マガジン係



募集

販売店を募集しています。
お問い合わせは、日本エイ・ブイ・シー株式会社企画部まで。☎03(486)4121
★健康で明るく、集中力のあるプログラマー、企画力のあるプロデューサー募集！
ビクター音楽産業株式会社 PS制作部まで。☎03(486)9470

●販売 AVC 日本エイ・ブイ・シー株式会社　●発売 ビクター音楽産業株式会社

ムービースペースシューティングゲーム

LAYDOCK レイドック

MSX2(RAM64K/VRAM128K・64K)
3.5″1DD版 ¥6,800

魅せてあげよう、1ドットのエクスタシー

MSX 2



写真はタイトル画面です。

新世代のシューティングゲーム

★ドット単位で弾をよけ、ドット単位で敵機をかわす
★敵キャラクター50種以上、一機最高16パターン切り替えによるリアルアニメーション
★Dual Fighter-Formation Attack, 戦闘機2機を2人で操縦(キーボード+ジョイスティック、またはジョイスティック+ジョイスティック) 2機は前後左右どちらにも結合し、パワーアップ。ストーリー進展にともない、さらに友軍機が指揮下に入ります。(もちろん1人でもプレイできます。)
★自機(レイドック)は、経験をつむことにより、徐々に武装を強化していきます。
★プレイヤーの実力アップにともない、ゲーム途中からのプレイが可能。


ピクセル2で製作中の敵戦艦

PIXEL 2 ピクセルツー

MSX2用CG制作ツールボックス

T&Eのグラフィックノウハウをすべてあなたに!

MSX 2

レイドック・
ハイドライドの
画面製作にも使用

MSX2(RAM64K/VRAM128K・64K)3.5″1DD版 ¥6,800

内容

MSX2の機能をフルに生かした高性能グラフィックエディター・スプライトエディター・パターンエディターの三種類のプログラムセットです。それぞれのエディターがスクリーンモード5(256×212ドット16色)とスクリーンモード8(256×212ドット256色)に対応していますので、VRAMは64Kでも128KでもOKです。また、これらのエディターはすべて、T&Eのアプリケーションソフト開発用に作製され、現在でも実際に使われているものばかりです。詳細マニュアルと早見表付きで、今すぐに、誰にでも使いこなせます。

グラフィックエディター

スクリーン5用とスクリーン8用の2種類のグラフィックエディターを用意致しました。LINE・PSET・PAINT・BOX・BOXFULL・PALETTE・MOVE等の機能があります。操作は簡単で、カーソルキー・リターンキー・スペースキーだけで思いどおりの絵が描けます。
また、セーブした絵は、BASIC文のBLOAD"　　", Sですぐに画面に出すこともできます。マウス対応。ビデオ入力装置でビデオ入力された画像のエディットも可能です。

スプライトエディター

16×16サイズのスプライト30個を自由自在にエディットできます。スプライトを複数枚重ねたままで(ORも可)のエディット。また、ジェネレート機能もありますので、簡単にBASIC文に変換することもできます。
その他には、スプライトパターンの反転・シフトなどが可能です。

パターンエディター

8×8または16×16ドットのグラフィックパターンを簡単にエディットできます。スクリーン5用とスクリーン8用の2種類のパターンエディターを用意しました。グラフィックパターンの反転・回転・カラーチェンジなどの機能があります。
また、スクリーンモード5用では、パレットが簡単に変えられます。


グラフィックエディター


スプライトエディター


パターンエディター

スターアーサー伝説 I 惑星メフィウス

ストーリーは原作(オリジナル版)を越えた。

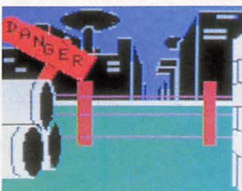
MSX 32K

MSX(32K以上)、テープ3本組 ¥4,800



オリジナル版の発表から2年、新技術・アイディアを投入し、MSX版で新登場。

- 操作性を重視した、コマンド選択方式。
- フルカラー50以上のグラフィック画面。
- 登場キャラクター多数。もちろん会話モードもOK。
- 描画速度は1画面1秒以下の瞬間表示。
- ヒント集申し込みカード付。







"Do you know BC ?"

遊びに行く時は、忘れずに！
クレジット・カードサイズで、
パソコン・ゲームができるBEE CARD®。

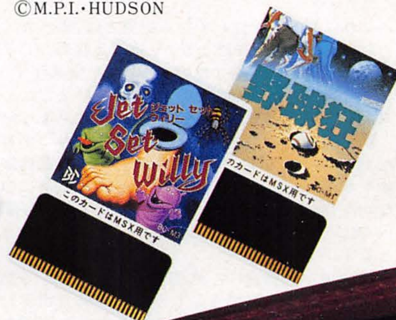
キャッシュ・カード、クレジット・カードと世の中には便利なカードが多いけれど、これ以上愉快なゲームはないねと評判のBEE CARD。なんと、あの「野球狂」や「ジェット セット ウィリー」がまるごとカードに入っているから、驚きだ。

●**野球狂**(BC-M1)　もう説明するまでもない超ベストセラー・ゲーム。ポケットから、さりげなくBEE CARD野球狂を取り出そう。みんなの注目を集めること、うけ合いだ。

●**ジェット セット ウィリー**(BC-M3)
コワーイほど面白い新作アクション・アドベンチャー。悲鳴を上げるほどの難しさ！楽しさ！60の部屋とヨットハーバーをもつ大豪邸を舞台に、世にも不思議なゲームが繰り広げられる。

適応機種　MSX(その他ゲームもぞくぞく開発中。)
価格　4,800円(BEE PACK 価格 980円)







カードを専用のコネクターカートリッジBEE PACKに差し込み、それをパソコン(MSX)にジョイント。



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社・ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目
PHONE：011-821-1538
営業所・東北・金沢・東京・名古屋・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄
ハドソンの商品は、全国有名デパートおよびパソコンショップでお求めください。

HUDSON ALL-STARS

★ ゴウカケンラン!! 目移りしそうなハドソンソフトが揃った。
どれもこれも面白いけれど、
もしベスト3を選ぶとしたら、どれにする?

ソフト名	X1 TAPE	X1 X1turbo	PC-8801 TAPE	PC-8801 DISK	FM-7 TAPE	FM-7 DISK	PC-6001II TAPE	PC-6001II PC-6601	その他機種	価格
NEW STAR EXCITE BIKE エキサイトバイク ※1	○	○		●					PC80II SR MZ-2500	T ¥4,000 D ¥6,800
NEW STAR BALLOON FIGHT バルーンファイト ※1	○	○							PC88mkII SR MZ-2500	T ¥4,000 D ¥6,800
NEW STAR ICE CLIMBER アイスクライマー ※1	●	●								T ¥4,000 D ¥6,800
NEW STAR デゼニワールド	●	●	●	●	●	●	●	●		T ¥4,800 D ¥6,800
任天堂の TENNIS テニス	○	○	○	○					MZ15、PC80II、	T ¥4,000 D ¥6,800 QD ¥5,800
任天堂の GOLF ゴルフ	○	○	○	○					98F、PC80IISR、98M(D*) FM16β(D*)、98UII	T ¥4,000 D ¥6,800 D* ¥7,800
PUNCH BALL MARIO BROS. パンチボール マリオブラザーズ ※2	○	○	○	○	○		○	○	S1、PC80II、MZ15、PC80IISR FM16β(D*)	T ¥3,600 D ¥5,800 D* ¥7,800 QD ¥5,800
トランプ狂	○	○	○	○					MZ22、X1F	T ¥4,000 D ¥6,800
野球狂	○	○	○	○	○		○	○	MZ15、PC66SR、FM-77、PC80II 98F、98M(D*)、PC80IISR、 98UII	T ¥4,000 D ¥6,800 D* ¥7,800
DONKEY KONG 3 大逆襲 ※2		○		○				○	JX	T ——— D ¥5,800
MARIO BROS. SPECIAL マリオブラザーズ スペシャル ※2	○		○	○	○		○	○	PC80II、98F、S1、MZ15、FM-77 MZ22	T ¥3,600 D ¥5,800 QD ¥5,200
花札狂	○		○	○	○		○		PC98F、MZ22、FM-77、S1	T ¥4,000 D ¥6,800
サラダの国のトマト姫	○		○	○	○		○		PC80II、98F、MZ15、S1、MSX FM16β(D*)、JX	T ¥4,800 D ¥6,800 D* ¥7,800 QD ¥5,800
デゼニランド	○		○	○	○		○	○	PC80II、98/F、MZ15、MSX、S1	T ¥4,800 D ¥6,800※ QD ¥5,000
ジャン狂	○	○	○	○	○		○		PC80II、98/F、PASOPIA 7、MZ15 MZ55、MZ22、IBM5550、S1、PC66SR 98M、JX、	T ¥4,000 D ¥6,800 QD ¥4,800

●PC80IIのジャン狂はモノクロです。IBM5550のジャン狂は¥9,800です。● PC-8801、PC-8001mkII はSR対応です。
●表内の ○ は適応機種、● は発売予定です。(昭和60年9月現在)

●画面の写真はすべてX1用で撮影したものです。

●New Media, BEE CARD(MSX)用ソフトも続々登場!! ©M.P.I.・HUDSON
野球狂、ジェットセットウィリー※3 好評発売中
ブーヤン※4 スターフォース※5 発売予定





HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社・ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目
PHONE:011-821-1538
営業所・東北・金沢・東京・名古屋・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄

ハドソンの商品は、全国有名デパートおよびパソコンショップでお求めください。

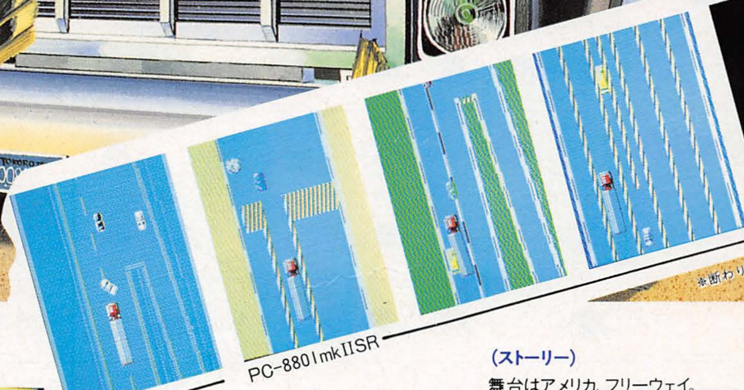


アメリカントラック

NASAの特別指令を受けた君が
トレーラーを操縦してフリーウェイを驀進する。
コックピット感覚あふれるカーアクション。

今、君の部屋を襲う!! ゲームセンターの興奮が

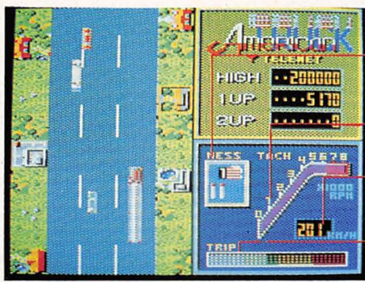
新発売
PC6001MKII/6601/SR
PC-8801MKIISR専用
FM-7/NEW-7/77 テープ版各¥4,500
X-1シリーズ ディスク版 各¥6,800
近日発売
MSX/PC-9801/PC-8801/MKII



※断わりなく仕様を変更することがあります。

FM-7

PC-8801mkIISR



PC-6000シリーズ(PC-6001を除く)

メッセージパネル
NASAの指令が前方の道路状況を刻一刻と表示する。

タコメーター(アナログ表示)
エンジン回転数を表示する。

速度計(デジタル表示)
時速何kmで走行しているかを表示する。

トリップメーター
ステージのどの部分を走行しているかを表示する。

(ストーリー)

舞台はアメリカ、フリーウェイ。

君はCIAの秘密事項を預かる諜報部員(スパイ)になる。さて今回の君の任務だが、NASAの機密事項(トップシークレット)を積んだ大型トレーラーを時間内に目的地まで輸送してくること。ただし走行中、荷物を狙った某国のスパイが様々な妨害工作をしかけてくることが予想される。道順および道路状況はこちらの司令部が特殊連絡回線を使い、指示するのでそれに従うこと、さらに州によって道路状況は異なるので君の腕でクリアーするように、なお、行手を阻む車は容赦なく破壊してもかまわないことをつけ加えておくので君の健闘を祈る。

株式会社 日本テレネット
〒162 東京都新宿区下宮比町8番地 グランドメゾン飯田橋209号
TEL (03)268-1159

※お求めは、お近くのマイコン・ショップで、通信販売の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して、現金書留でお申込み下さい。

資料請求券
ベーマガ
11月号

少年ジャンプから飛び出したビッグヒーロー！

ウイングマン

ヒーローコミックアドベンチャー

MSX カセットテープ(32K以上)……¥4,800
(2本組)

10月下旬
新発売




↑この画面はMSX版です。

●プロローグ●

ある日、キータクラーの魔の手が、ドリムノートを持つアオイさんに向けられた。ウイングマンの活躍で、キータクラーを追い払ったが、戦いの最中にアオイさんはドリムノートをどこかに落してしまったのだ。この物語は、君がウイングマンこと広野健太になり、美紅ちゃんとアオイさんと共にドリムノートを捜すところから始まる。

大ヒット！おもしろ最先端アドベンチャー

★ニュータイプマルチ画面★
指先カーソルで何でも見れる。女の子の胸ばかり見ても、ドリムノートはみつからないゾ！
★リアクション豊富な対話型アドベンチャー★
原作の登場人物が本当に話してるって感じがもう最高！
★戦闘モード付の親切設計★
リアルタイムでのキータクラーとの闘い。これがまたなんとも楽しい。

作者 TAM TAM
©集英社 桂 正和

■〔テープ版(2本組)〕FM-7全シリーズ、シャープX1シリーズ、PC-6001mkII、PC-6001mkIISR、PC-6601、PC-6601SR、PC-8801mkIISR、PC-8801mkII、PC-8801……¥4,800
■〔5インチディスク版〕PC-8801mkIISR、PC-8801mkII、PC-8801、FM-7、FM-NEW7、PC-9801/E/F/VM/VF(2D、2DD)……¥5,800

エニックス MSXシリーズ 好評発売中

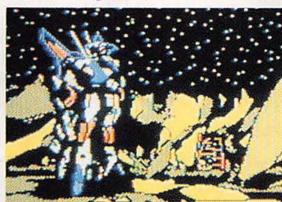
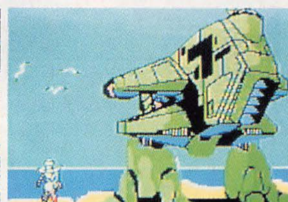
この名作シリーズがキミをエキサイトさせる！

信じられるか!?MSXグラフィックがここまで進歩した!!
(下画面はすべてMSX版です)
MSXのハードの限界を超えた美しいグラフィックに人気爆発！

ザース

本格サスペンスアドベンチャー



ミリカ「私の願いは世球の平和」
作者 スタジオ・ジャンドラ

★人類愛をテーマに繰りひろげられるスペースウォーズ★
再びの世界破滅を防ぐには、狂ったオリオンを敵の手から奪還することが必要だ。宇宙科学者ザース達は、月にあるオリオン基地へと向った。オリオンの秘密とは？ 敵の策略と解明すべき難問の数々。息詰まる興奮と意外な展開。

MSX テープ2本組(RAM32K以上)…¥4,800
■〔テープ版〕FM-7全シリーズ…¥3,800
■〔5インチディスク版〕PC-8801mkIISR、PC-8801mkII、PC-8801、PC-9801/E/F/VM/VF(2D、2DD)、FM-7、FM-NEW7……¥5,800

MSX版本格ロールプレイングの決定版！

ファランクス

ヒーローファンタジーロールプレイング



恐怖のバンパイヤ&ドラゴン伝説

MSX カセットテープ(RAM32K以上)¥3,800

紀元前400年代末期、平和な島ゾナにバンパイヤの魔の手がのびる。アテネから派遣された3人の勇者と、バンパイヤそしてドラゴンとの激しい死闘が……。洗練されたゲーム構成と意外なストーリー展開。キミはゾナの平和をとりもどせるか!?

作者 富永和紀

堀井雄二アドベンチャーの原点！

ポートピア連続殺人事件

本格サスペンスアドベンチャー



MSX版

発売から2年！電子推理小説ゲームの決定版

ある夜、おこった密室殺人。キミは部下のヤスを引きつれ捜査に乗り出すが……!?

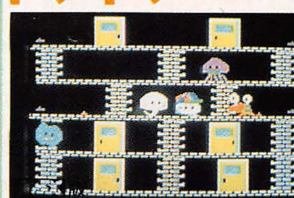
作者 堀井雄二

MSX カセットテープ(RAM32K以上)…¥3,800
■〔テープ版〕FM-7全シリーズ、PC-8801mkIISR、PC-8001mkII、PC-8801、PC-8001mkIISR、PC-8001mkII、シャープX1シリーズ、PC-6001〈32K〉、PC-6001mkII、PC-6001mkIISR、PC-6601、PC-6601SR……¥3,600

ゲーム史上に残る不滅のロングセラー！

ドアドアmkII

ファンタジー思考型反射ゲーム



まとめてとじこめて得点倍増

作者 中村光一 ©チュンソフト

MSX ROM……¥4,800
■〔5インチディスク版〕PC-8801mkIISR(FM音源使用)、PC-8801mkII、PC-8801……¥5,800
■〔3.5インチディスク版〕FM-77……¥5,800
■〔クイックディスク版〕MZ-1500……¥3,800
■〔テープ版〕FM-7全シリーズ……¥4,800
■〔テープ版〕A面★PC-6001mkII/SR、PC-6601/SR(50面+50面)B面★PC-6001〈32K〉(20面+20面)……¥3,800

※MSXマークはマイクロソフト社の商標です

急募 当社商品をMSXに移植できる方大募集！
移植後、商品化の際は、当社規定による印税をお支払い致します。
又、FM-7シリーズ、PC-8801シリーズ、シャープX1シリーズ、PC-9801シリーズに当社商品を移植できる方も募集しております。
詳細事項等のお問い合せは、TEL 03-366-4296、エニックス技術部 担当・望月迄

販売元 株式会社 小西六エニックス
発行元 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿7丁目1番8号 TEL:03-366-4345

エニックスがロールプレイングファンに贈る
SFアニメロールプレイング！

地球戦士ライーザ

10月下旬新発売
FM-77
3.5インチディスク版……￥6,400

11月下旬新発売
FM-7全シリーズ
テープ版(2本組)……￥4,800


3人の友情が地球の危機を救う

主人公はキミだ！　リミ(16才)　ブルー(18才)

- 人気イラストレーター・真島真太郎による美しいグラフィック！
- 動画効果をとり入れた臨場感抜群のニュータイププロールプレイング！

作者　九葉真　イラスト　真島真太郎

『我々は放浪の民・ガルム人。劣かなる戦争によって我が大地ガルム星を失った。我々は第2のガルム星を見つけるべく、2億6千万光年の旅を続けてきた。そして今、ここに安息の地を見つけたのだ。その名は地球……。』
AD2306年——。
外宇宙から現れたナゾの要塞"ガルム"の侵略により、地球は壊威的危機におちいっていた。






ニュータイプ本格派ロールプレイング


★数々のアイデアを取り入れたニュータイプマルチ画面★

《コスモスクリーン》流れる星。敵メカ登場シーン。戦闘シーン(ビーム・ミサイル・接近戦・サイコ)すべてにアニメ効果を採用。
《メッセージウィンドウ》それぞれの個性を重視したおもしろリアクション続出。
《メンバーエリア》状況によって、キャラクターの表情が変り、キミに話かける。
《ライーザエリア》キミとブルーの乗るメカ"ライーザ"の武器装備状況が一目でわかる。
《オペレータエリア》オペレータ・ミオが敵の強さ、地球の状況等を教えてくれる。
《選択詞エリア》7種30数項目の選択詞をワンキーで入力できる簡単設計。
《その他》敵メカ30種。随時、自分の位置がわかるマップ。宇宙の重力をシミュレートしたスペースダウンゲーム(戦闘で疲れた時はこのゲームでリフレッシュ)等が付いています。

ゴルフゲームの
最高峰

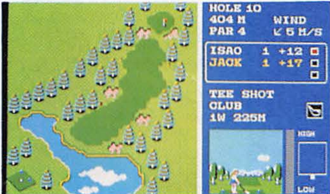
ワールドゴルフ

エニックスオープントーナメントゴルフ

FM-7シリーズ10月下旬新発売

- トッププロ30人とのトーナメント方式を採用。各プロの成績が、1ホールごとに表示され、キミの順位はすぐにわかる。18ホール終了後ベスト10以内に入れば、コースの会員として認められ、エキストラホール(9ホール)の使用許可がおりる。
- ゴルフコースの微妙なアンジュレーション(凸凹)を完全シミュレート。
- ボールの弾道もリアルそのもの。

作者　村守将志



■〔3.5インチディスク版〕FM-77……￥5,800
■〔5インチディスク版〕PC-8801mkIISR、PC-8801mkII、PC-8801……￥5,800
■〔テープ版(2本組)〕FM-7全シリーズ、PC-8801mkIISR、PC-8801mkII、PC-8801……￥4,800

TOKYO

ナンパストリート

人工知能型
シミュレーションゲーム





パソコン界に新分野開拓
このリアルなかけひきが
君をプレイボーイにする

登場美女55人

PC-9801シリーズ
10月下旬発売予定

★限りなく人工知能に近づいた女の子の豊富なリアクション★
★ナンパのノウハウを完全シミュレート★
★特定の女の子とデートできるデートモード付★

作者　関野ひかる

PC-9801/E/F/M/VM/VF
5インチディスク版(2D、2DD)……￥6,400
(2HD)……￥7,400
■〔5インチディスク版〕シャープX1全シリーズ(ターボ可)PC-8801/mkII/SR、FM-7、FM-NEW7￥6,400
■〔テープ版(2本組)〕PC-8801/mkII/SR、FM-7全シリーズ、シャープX1全シリーズ……￥4,800

ポートピア連続殺人事件の作者・堀井雄二が
華麗に放つロマンチックミステリーツアー

軽井沢誘拐(ゆうかい)案内



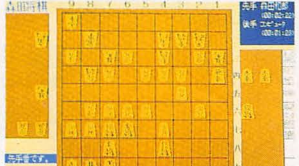
恋人・久美子の妹が、いつまでも帰ってこない。まさか誘拐では……？
キミは久美子をつれてさっそく捜査を開始した！

★膨大なセリフデータをもち、つぎつぎかわってゆく登場人物たちのリアクション！
★画面数約100枚＋スクロールマップ3エリア！
★楽ちんなワンキー入力で、ともかく、めちゃめちゃ楽しい娯楽大作なのだ！
★主人公の名前はキミ。
★なぎさのオマケ写真もついて全6章。あふ♡

■〔5インチディスク版〕シャープX1全シリーズ(ターボ可)、FM-7、FM-NEW7、PC-8801mkIISR、PC-8801mkII、PC-8801……￥5,800
■〔テープ版(2本組)〕シャープX1全シリーズ、FM-7全シリーズ、PC-8801mkIISR、PC-8801mkII、PC-8801……￥4,800

森田和郎の将棋

人工知能型思考ルーチンとかつてない豊富な機能を備えた本格将棋ソフト。
圧倒的強さで、市販将棋ソフトを一蹴。
二枚落ちでも楽勝。



- 対局の棋譜や定跡を保存(セーブ)でき、後日、再現(ロード)することができます。名人戦などの対局を保存・再現することにより、プロ棋士の将棋を研究・観戦することができます。
- コンピュータにあなたの定跡を覚えこませるコンストラクション付。
- 詰将棋をコンピュータが解きます。
- RS232Cを用いた通信機能により、電話での遠隔地対局も楽しめます。

PC-9801/E/F/M/VM/VF
5インチディスク版
2HD‥￥9,800　2DD‥￥8,700
作者　森田和郎　©ランダムハウス

■使用システム

使用機器	増設装置
PC-9801F	128K以上の増設RAM
PC-9801、PC-9801E	128K以上の増設RAM及び漢字ROM

8インチディスク版、3.5インチU2版完成!!
御希望の方は、直接、当社までお問い合せ下さい。

オリジナルゲーム大募集

あなたの作ったゲームを商品化してみませんか、当社では月例フレッシュ・エニックス賞を設け、適切なアドバイスをおこない作者の氏名で商品化しております。
- 応募方法　カセット、ディスク、説明書に住所、氏名、年令、電話番号、使用機種を明記して下さい。
- 送り先　〒160 東京都新宿区西新宿7-1-8 ㈱エニックス 第8回 フレッシュ・エニックス賞係

発表 第6回 フレッシュエニックス賞

入選　該当作品なし
佳作　該当作品なし

応募総数28作

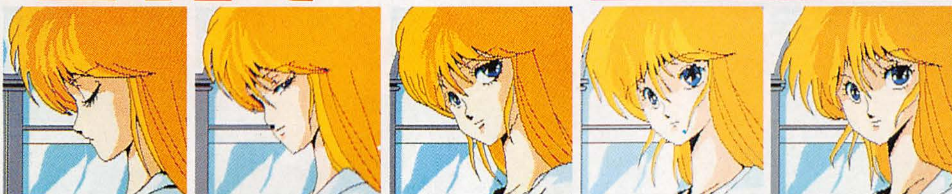
〔総評〕なかなかこれだという作品が見当らない。第1回入選作品の「セイバー」もいよいよ商品化になる。「セイバー」に続くよう、キミらの奮起を待つ。

セイバー

パソコン界初の快挙！完全アニメーションアドベンチャー!!

瞬間描画速度0.075秒

10月下旬新発売



PC-9801E/F/VM/VF
5インチディスク版（2枚組）
（1ドライブ使用可）
2D、2DD…￥7,800

作者　マスカット

昔、国に危機が訪れた時、
勇者、鉄の馬に乗りて
異国より　降り立つ
その者、悪の侵略から
国を守り、それを一す

後　勇者
大いなる意志により
予言を残す
再び　危機が訪れる時
意志の力が異国より
若者を呼びよせ
その者に　全てを託し、
勇者の魂を復活させるであろう
「カストリウス伝説」序章より





●新世代アドベンチャーグラフィック！

完全アニメーション効果を採用。度肝抜くアニメグラフィックに注目！
「走る」「斬る」「ふりむく」「とびこむ」「ウインク」「光る」「落ちる」等、豊富なアニメーション処理が美しいグラフィックをさらにパワーアップ。

●最高26枚のグラフィックによるアニメーション処理。

単なる一行動でなく「走る」そして「斬る」等の連続行動がディスプレイで展開。

●圧巻！アニメーション＋スクロール処理!!

画期的手法によるこの連係処理により、キミは未知のアドベンチャーグラフィックを体験する。



ゼビウス

フル画面・フルキャラクターそして感動・興奮・神秘を完全プログラム化。
エニックスがハードの限界に挑戦した自信作です。

5インチディスク版
PC-8801mkIISR…………｝￥6,800
PC-8801mkII、PC-8801｝
PC-9801/E/F/M/VM/VF
2D、2DD…￥6,800　2HD…￥7,800

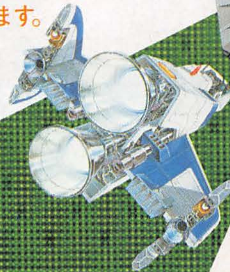
（PC-8801mkIISRでは軽快なBGMとともにゲームが楽しめます。また、PC-8801mkII、PC-8801を御使用の場合、スクロールが荒くなりますので、その旨、御了承下さい。）

ビッグタイトルゲーム「ゼビウス」を君のディスプレイに再現!!

好評発売中


PC-8801mkIISR版

両シリーズ共、浮遊要塞アンドアジネシスが実際に浮遊します。



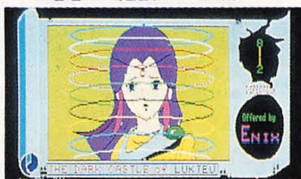

PC-9801版

Ⓒ㈱ナムコ

※商品改良の為、予告なく商品の仕様等を変えることがありますので、その旨、御了承下さい。

暗黒城

スペースファンタジーアドベンチャー



460画面の巨編アドベンチャー

超高速グラフィックルーチンでくりひろげられるスペースファンタジー　作者　山口祐平

Ⓒランダムハウス

■〔テープ版〕FM-7全シリーズ、シャープX1全シリーズ……￥3,800
■〔5インチディスク版〕PC-8801mkIISR、PC-8801mkII、PC-8801……￥5,800

エルドラド伝奇

槙村アドベンチャー



巨編4章構成驚異のビッグアドベンチャー

プロのマンガ家がパソコンユーザーのために書き下したオリジナルシナリオ　作者　槙村ただし

■〔5インチディスク版（2枚組）1ドライブ使用可〕FM-7、FM-NEW7、PC-8801/mkII/SR、PC-9801/E/F/VM/VF（2D、2DD）……￥7,800
■〔テープ版（2本組）〕FM-7全シリーズ、PC-8801/mkII/SR……￥4,800

パックランド



Ⓒ㈱ナムコ

ディスク版好評発売中
テープ版10月下旬発売予定



PC-8001mkIISR
5インチディスク版
￥6,800
テープ版（2本組）
￥4,800

エニックスがPC-8001mkIISRのハードの限界にチャレンジした自信作！
キャラクターのオリジナルそのものの動きとFM音源を使った軽快なミュージックはかならず君を満足させる。

通信販売の御案内

御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい。（送料無料）
〒160 東京都新宿区西新宿7-1-8
㈱エニックス「通信販売」係

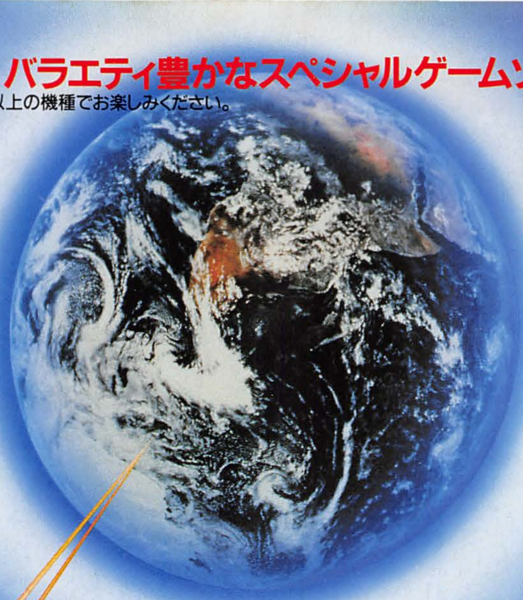
販売元  株式会社 小西六エニックス

発行元  株式会社 エニックス

〒160　東京都新宿区西新宿7丁目1番8号　TEL03-366-4345

NIDECOM SOFT
for Better Computer-Living
TAITO

MSX で楽しむ、バラエティ豊かなスペシャルゲームソフト。
※MSXは16KB以上の機種でお楽しみください。



宇宙からの挑戦状。

20XX年、地球攻略の命を受けたインベーダー前線部隊が、地球に到来した。無気味に響くインベーダーの足音は、地球壊滅への前奏曲なのか？





SPACE INVADERS®

「スペースインベーダー/Part II」 新発売
定価 4,800円（ROM版）

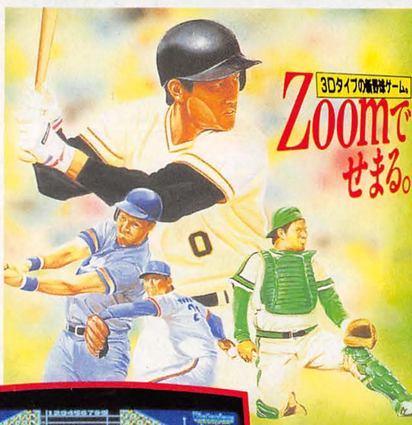
チョロQ
定価 4,800円（ROM版）
キュートなミニカー"チョロQビートル"をコントロールして、仲間チョロQを組み立てる愉快なゲーム。全8画面。

ザイゾログ
定価 4,800円（ROM版）
ザイゾンとデオタムの生存競争。慣性をいかにコントロールするかがハイスコアの決め手。興奮の20画面。

ちゃっくんぽっぷ
定価 4,800円（ROM版）
※全8画面。

MSX マークはマイクロソフト社の商標です

タイトーテーブルゲームシリーズ、好評発売中！





Victorious NINE™
ビクトリアスナイン
定価 4,500円（カセット版）
定価 7,500円（FD版）
- PC-8801シリーズ
- （X1シリーズ / MZ-2200/2000シリーズ）兼用タイプ
- PC-9801 U2
- FM-7シリーズ
- （PC-6001mkII/SR / PC-6601/mkII/SR）兼用タイプ
- PC-9801シリーズ （10月発売）

グランド全景とバッテリー間。TV生中継さながらに画面が切り替わる、タイトーならではの本格3Dゲーム。特にピッチャーとバッターが対決するバッテリー間の画面はリアルそのもの。ピッチャーの投げるボールがZoomタッチで目の前にせまり、迫力あるプレイが存分に楽しめます。プレーヤーとパソコンはスリーアウトで攻撃側、守備側にそれぞれ交代。

ちゃっくんぽっぷ
定価 4,500円（カセット版）
定価 7,500円（5"FD版）
- PC-8801シリーズ
- MZ-2200/2000シリーズ
- X1シリーズ
- FM-7シリーズ

定価 3,800円
- PC-6001mkII（カセット版のみ）

かわいい"ちゃっくん"を動かしてオリに囲われた"ハート"を取り返す楽しいアーケードゲーム。カセット、ディスクとも全14画面.!!

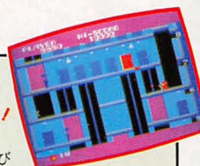


フロントライン
定価 4,500円（カセット版）
定価 7,500円（5"FD版）
- PC-9801シリーズ
※5"FD版は2D、2DD共用タイプです。
- PC-8801シリーズ
- MZ-2200/2000シリーズ
- X1シリーズ
- FM-7シリーズ

定価 3,800円（カセット版）
- PC-6001mkII/-6601

定価 4,800円
- MZ-1500（QD版）

Hot Information
エレベーターアクション 近日発売！
定価4,900円 MSX（256K ROM仕様）
キミはスパイだ！キミの使命は、敵のビルに忍び込んで、㊙書類を盗み出すことにある。成功を祈る！



▲「フロントライン」「ワイルドウェスタン」「スペースクルーザー」の5" FD版をPC-88SRでお楽しみになる場合は、N-BASICモードでご使用ください。

株式会社 ニデコ
■システムコンピュータ営業部／〒101 東京都千代田区神田松永町1番地宮沢ビル3F ☎03(253)0761 代
■コンピュータプラザ・ニデコ／〒101 東京都千代田区外神田1-3-7 ☎03(251)8061 代
●ニデコムソフトは全国の有名パソコンショップでお求めいただけます。

★移転のお知らせ システムコンピュータ営業部は、11月初めに外神田のコンピュータプラザ・ニデコ・ビルへ移転の予定です。

カランコロンと下駄の音
鬼太郎のゆく手に、幻妖奇怪な世界
妖怪共の生臭い吐息
闇の奥に光る怪しい眼
夢幻の荒野へまた一歩
果てしなくつづく鬼太郎の旅


傘化け


妖怪樹


雪女

ゲゲゲの鬼太郎

空中を不気味に漂うつるべ火、そして地中から、しゃれこうべが襲って来る。鬼太郎必殺のリモコン・ゲタ、毛バリを駆使して戦え!! 一刻も早く、護符(お地蔵さん)を見つけないと、傘ばけ、雪女、妖怪樹、ダイダラボッチという強敵は倒せないぞ!! 鬼太郎の妖力が弱くなると、目玉のおやじが現れ力を貸してくれる。


ぬりかべ

しゃれこうべ

新発売

FM7(NEW7) テープ 四、八〇〇円
PC-8801(mkII) テープ 四、八〇〇円 5"ディスク 六、八〇〇円
X1(Ck、Cs、turbo) テープ 四、八〇〇円


ダイダラボッチ



©水木しげる・水野プロ

BANDAI
株式会社バンダイ
エレクトロニクス事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111

バンダイお客様相談センター
東京都台東区蔵前3-1-12 〒111 TEL(03)233-0381
電話受付時間：月曜日～金曜日(除く祝日)10時～16時

マイクロネット
Mi-cro-net Co.,Ltd
〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ムラカミビル3F ☎011-561-1370

SEGA® 2大アミューズメントゲームがゲームセンターから飛び出し

いよいよ君の部屋であそべる!!



〈開発写真〉

チャンピオンプロレス!! Special

おぉ〜っと!ついに登場チャンピオン・プロレス!!コミカルなキャラクターの割には技に個性と、華麗さがあって、いつまでも君をあきさせない。あ!ブレンバスターが炸烈!!おぉっとバックドロップだ!!リングの上ばかりじゃおもしろくない。いっきに場外乱闘!!君の得意の必殺技でノックアウトだ!!

1キャラのパターン数70パターン以上、6人で計420パターン以上、技も独自、必殺技をもっている。スムーズな動き、きれいな技の流れ、アニメでも見ているような画面の中で自分の思っているようにキャラが動く、FM音源、PSGを使用して今、君の部屋で場外乱闘!!

FLICKY フリッキー

背景、キャラクターのグラフィックに気を使い、FM音源、PSGにも手を加え、きれいなままの画面を再現、動きのパターン及び、ジャンプの時の慣性もそのままに!コミカルに、スピーディーに、君を熱中させる。機種によっては、コンストラクションとパラメーター(ゲームの難度を自分で調整できる機能)を充実させ、もうそれはアミューズメントゲームを越えた。君も48面以上もあるこのゲームに挑戦だ!!

EXPRESSION OF SENSIBILITY & COMMUNICATION Super MZ-2500対応

チャンピオンプロレス&フリッキー

CT…カセット版 FD…フロッピー版 RC…ロム版 ※X1-Dは使用不可

PC-8001/mkII/SR		CT	¥4,800
PC-8801/mkII/SR		CT	¥4,800
		FD	¥6,800
MZ-2000/2200/2500		CT	¥4,800
SHARPX1/turbo	※	CT	¥4,800
	※	FD	¥6,800
FM-7/NEW7		CT	¥4,800
		FD	¥6,800
MSX(フリッキーのみ)		RC	¥4,400

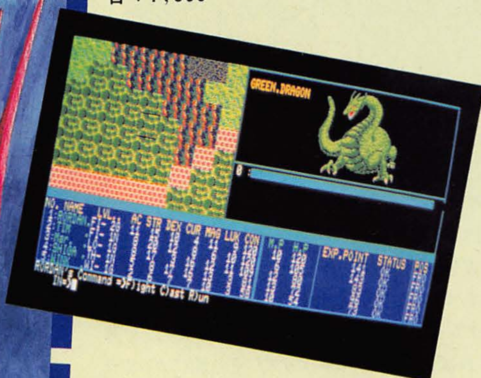
今、待望の新発売!!

フリッキーの
MSX版のみ先行発売



ファンタジー ロールプレイング アークスロード

PC-8801/mkII/SR 5"2D
PC-9800シリーズ 5"2D・2DD兼用
FM-7/New 7 5"2D
(シングルドライブでも遊べます。)
各¥7,800



"ようこそ剣と魔法の島アークスへ"

かつてこの島に栄えた幾つかの城、町は滅び今や主都「ティトロス」もその後を追いつつある。

永遠の都ダイオロスより来たる勇者達よ、そなた達の力でこのアークスの暗雲を晴らしたまへ……

アルザータス V世

ウルトラ物語

近日発売

ここは、ウルトラ養成所。
怪獣・星人なんのその!
明日は栄光の
ウルトラパトロール。



開発画面

PC-8801/mkII/SR, X-1シリーズ
5"DISK ¥6,000　TAPE ¥4,000

新発売 クリーミーDOS

豊富な機能、お得な価格

PC-8801ユーザー必携のDOS　5"DISK ¥6,000

- ●ROM BASICと同じフリーエリア。
- ●ディスクへの入出力が超高速。(n88DISK BASICに比べ4~18倍)
- ●1枚のディスクの容量が40Kバイト増加。(360Kバイト)
- ●ディスクをセクター単位で管理。(1枚のディスクをフルに使用)
- ●n88DISK BASIC上のプログラムをロード、クリーミーDOS上のプログラムをn88DISK BASICのディスケットにセーブ可能。
- ●テキスト画面のPUSH、POPによるマルチ画面機能。
- ●便利なグラフィックコマンド。(グラフィック画面の圧縮、展開、反転、色の変換、座標表示、DISKへのロード、セーブなど)
- ●BASICプログラムのバリアブルリスト。
- ●数十種類のコマンド、便利な各種付属プログラム。

外部スタッフ(プログラマー)募集中!
………詳細は、お電話で………

通信販売は現金書留でお申し込み下さい。
(送料当社負担)



ウィンキーソフト

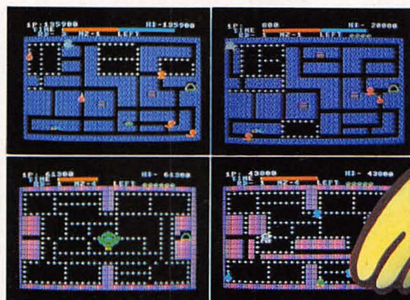
〒530 大阪市北区鶴野町1-3 安田ビル TEL06-372-8566

資料請求券 BAマガ11月号

dexter soft

最先端人よ。ゲーム

飛び出す痛快さ。忍者くん、フォー



PiPi

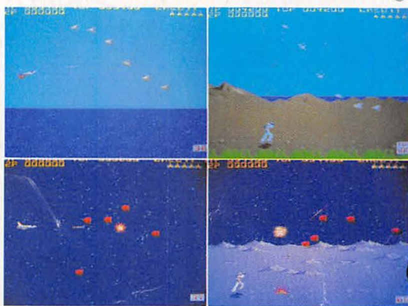
オウムのピピの大冒険。

「グルグル牢」から勇敢にも脱走をはかったオウムの"PiPi"。ガラガラ蛇を、怪獣メンダマを、番犬BOW BOWをかわしながら、牢を壊して脱出。迷路のなかの、すべての牢を壊してしまえ。ハンバーガー、柿、アイスクリーム、ピーナッツ、フィッシュ、ブレッドなどを獲得すれば5秒間はパワーアップ！ その間にガラガラ蛇をやっつけろ。リズミカルなBGMに乗って、おしゃれでかわいい"PiPi"がお尻をフリフリ、ユーモラスに走り回ります。

■MSX ROM版¥4,800(11月発売予定)16KB

PiPi

© 1986 LICENCED BY UPL CO.,LTD.



FORMATION Z(フォーメーション ゼット)

偉大なる戦士たちに捧げる。

日増しに激しくなるザナック軍の攻撃に耐えかねた地球連邦は、まだ未完成の形態可変戦闘メガ"イクスペル"を出撃。地上戦では機動ロボット、空中戦では多目的戦闘機に変身する"イクスペル"を操り、12種類の敵に攻撃！平原戦、地上から変身の空中戦、海上空中戦、砂漠戦、そして宇宙戦へ。変化に富んだスペクタクルが展開。最強機動要塞ジズィリアムを破壊して、無事に地球へ帰還できるか！

■MSX ROM版 (12月発売予定)32KB
■8801MKII/SR(CT版)¥4,500(12月発売予定)
■X-1/turbo(CT版)¥4,500(11月発売予定)
■8801MKII/SR(5" FD版)¥6,800(12月発売予定)
■X-1/turbo(5" FD版)¥6,800(11月発売予定)

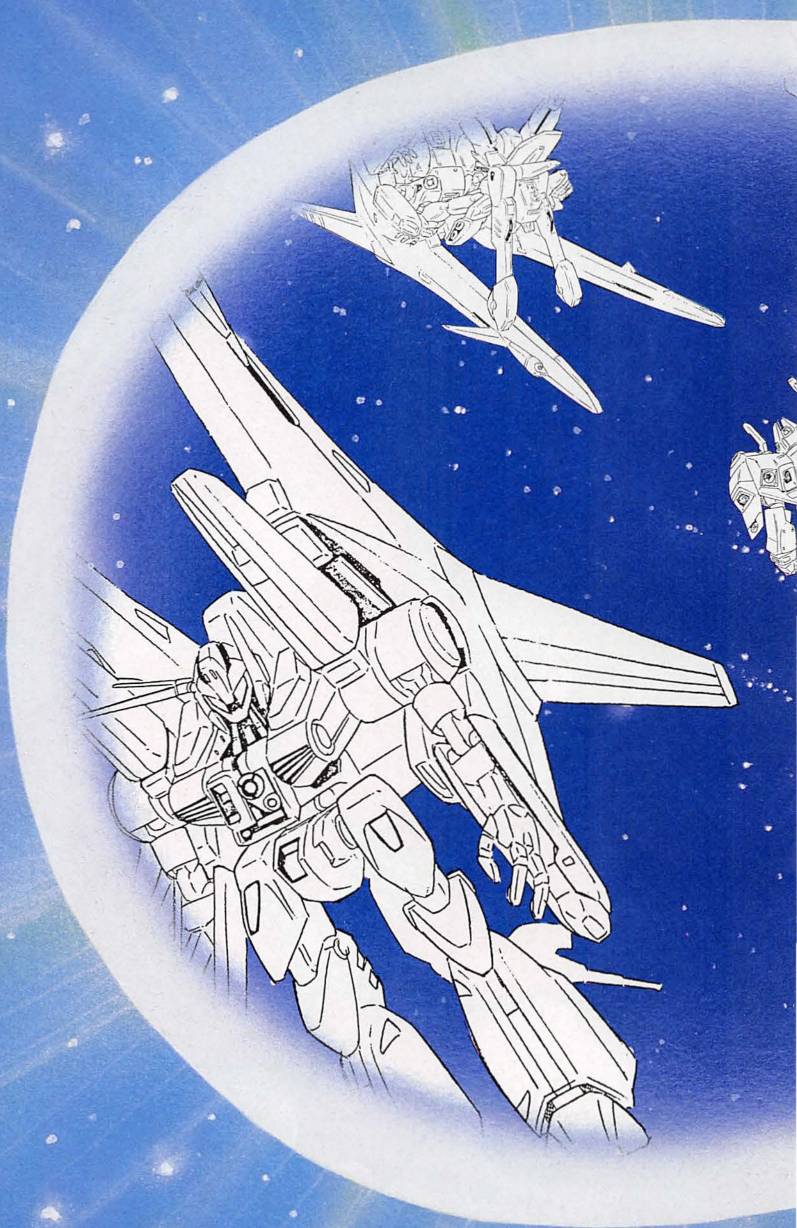
FORMATION Z

© 1986 LICENCED BY JALECO CO.,LTD.

MSXはマイクロソフト社の商標です。

完全アニメーションRPG

TVアニメの動きを再現●1秒間6コマ表示



(日本サンライズ制作の
オリジナルキャラクターが大活躍)

新人類とファーストコンタクトするのは誰か。今まで誰も味わったことのない刺激的な完全アニメーションのロールプレイングゲーム、いよいよ登場。あの《ガンダム》を生んだ日本サンライズがスクウェアの為だけにオリジナルキャラクター及び数百枚のアニメーション原画を制作。まるで鮮やかなTVアニメの世界。大迫力はスーパーハイグレード・ビジュアルならでは。この興奮、期待してて、いいみたい。タイトル・内容・価格については次号までヒミツ。

適合機種

PC-9801　PC-8801　FM-7　X1 各シリーズ

鮮やかな予感

新人類


11月下旬発売予定!
誕生
オリジナルキャラクター
&アニメーション
©日本サンライズ
SQUARE
スクウェア
〒223 横浜市港北区日吉本町1776
小島ビル3F PHONE044(63)6201

今……2つのロールプレイング新登場

A REAL TIME ROLE-PLAYING

トリトーン

PC-8801/mKII/SR (5'2D) …… ¥6.800





- フルテクニックマシン語による、高速重ね合せ移動処理(S・H・T方式)。
- 自分の武器(剣・火の玉)などが、リアルかつスムーズに動くアクション。
- 瞬間画面切換による広大なフルグラフィックマップ。
- 途中データーセーブ機能あり。
- オールマシン語。

A FANTASY ADVENTURE ROLE-PLAYING

SCION
シオン

PC-8801/mKII/SR (5'2D) …… ¥6.800





- マルチキャラクター・マルチパーティ(パーティチェンジ)
- 4方向スクロールフルグラフィックマップ。
- 数十種類のモンスター&アイテム。
- 100種類以上の会話メッセージ。
- ユニークな戦闘モード・高速3D迷路。
- マルチセーブ機能・オールマシン語。

好評発売中!!

〈楽しいアクション〉ロールプレイションゲーム

ホーリーグレイ

PC-8801SR/PC-8001SR …… バックミュージック
X1 …… ジョイスティック対応

PC-8801/mKII/SR	5"ディスク版	¥6.800
	テープ版	¥4.800
PC-8001 mKII SR	テープ版	¥4.800
PC-9801F(2DD)	5"ディスク版	¥6.800
X1	ディスク版	¥6.800
	テープ版	¥4.800

ザイン・インフォメーション

- ザイン・ソフトのロゴが新しくなりました。パワー充実、新生ザイン・ソフトをヨロシク。
- 冬に大型アクションゲーム(S.H.T方式)を発売予定、お楽しみに。MSXも発売予定。
- 当社パッケージソフトのアンケートハガキ返送のユーザーには、会員登録を行ってサポートしています。協力してくださいね。

SEIN
SEIN SOFT INC.

通信販売

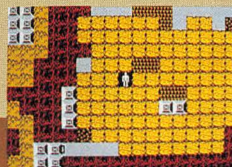
通信販売ご希望の方は、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込み下さい。その日のうちに、トラック便にて発送いたしますので、翌日にはお届けすることができます。(送料無料)

株式会社 ザイン・ソフト 〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162-1 TEL:(0794)31-7453

GA夢 ガム

冒険が、増殖を始めた。

「キャラクターが死んだとき、数十年来の友人をなくしたような思いになった。」——御厨さと美


基本世界


冒険世界

第1弾 7万光年の胞子たち



システムについて

「カレイド・スコープ」シリーズでは、ゲームプログラムが「ローダー・セット」と「シナリオ・セット」の2つに分れています。

1)ローダー・セット
タイトル画面、キャラクターをつくるプログラム、シナリオ・セットを読みこむ専用ローダーから成ります。「カレイド・スコープ」シリーズをプレイするには、まずローダー・セットをロードしてキャラクターをつくり、それから専用ローダーでシナリオ・セットを読みこませなければなりません。「カレイド・スコープ」シリーズを遊ぶためには、必ずこのローダー・セットが必要となります。

2)シナリオ・セット
「自由なストーリー(シナリオ・セット)選択、シリーズ通してプレイ可能なキャラクター」——これが「カレイド・スコープ」のコンセプト。

A)基本世界　シリーズを貫く舞台設定で、銀河運営連盟の辺境星域オノトが基本世界です。あなたがオノト星域ではたす主な目的は2つ、古代人の娯楽道具であった〝ヴィダオ〟を手に入れることと、冒険世界へ移るためにキャラクターを成長させることです。今回オノトは、〝連盟人会議〟からランキング・プレイ〝第三市民〟ランク獲得——のエリアとして指定を受けています。今やこの星域に、ランキング・プレイへの参加者たちがぞくぞくと到着しつつあります。
いよいよ明日、ランキング・プレイは惑星アルコからスタートです。

B)冒険世界　惑星ナセル。地下資源が豊富なだけのごく平凡な星。ある日、未知の探索船がナセルの北極付近へと着陸。そして、母星から機械化部隊を呼びよせて侵略を開始。
連盟宇宙軍の傭兵としてやとわれたあなたたちは、惑星ナセルのイースタン・ベースに配置されます。機械化部隊は強く、それに対抗できるものといえば、宇宙軍が新たに開発した戦闘(コンバット)スーツのみ。この戦闘(コンバット)スーツに乗り込んで、何としてもナセルを奪還しなければなりません。
適切なパーツチェンジが勝利のカギ！

発売中……PC-8801シリーズ
FM-7/77シリーズ
S1シリーズ
SUPER MZ(MZ-2500)
X1シリーズ

開発中……PC-9801シリーズ

FM-7/NEW-7/77	T. 5"2D. 3.5"2D
PC-8801/mkII/SR	T. 5"2D
X1/turbo	T. 5"2D
S1	T. 5"2D. 5"2HD
SUPER MZ(MZ-2500)	3.5"2DD

	テープ版	ディスク版
ローダーセット	¥3,800	¥5,200
7万光年の胞子たち	¥4,800	¥6,200
セット価格	¥7,800	¥9,800

株式会社ホット・ビイ
〒164東京都中野区東中野4-4-1丸新ビル5F
TEL. 03-360-3623

★フルメモリー、オールマシン語　★オリジナル・ファイトモード　★一括ロード、アクセスなし　★擬似3D&スクロール画面を併用　★擬似マルチウィンドウによる表示　★スムーズな画面切り換え

kaleidoscope
カレイド・スコープ

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込み下さい。●口座番号／東京2-190317●加入者名／株ホットビィ●金額／代金合計●通信欄(裏面)／ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年令、氏名、機種名、Tape or Disk.(1週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留を御利用下さい。)

資料請求券 マイコンベーシック 11

COMPTIQ

超難易度アクティブ・ロールプレイング・ゲーム

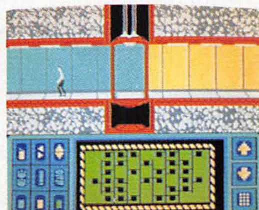
IMPOSSIBLE MISSION™

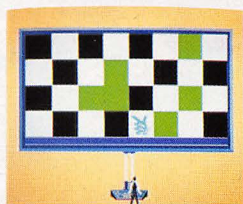
©1984 EPYX, Inc

噂の不可能(インポッシブルミッション)、遂に登場。



専門家筋で噂となっていた超難易度ロールプレイング・ゲームが日本で発売される。しかもメインキャラクターを美女に変えて。秘訣は**8台のエレベーター**を駆使して、とりあえず**全32部屋**に潜入してみること。2台のサウンドディスプレーを操作し、出題に答え、**パスワード**を入手することが先決。**90種類の防御ロボット**をかわすためには、それぞれの攻撃プログラムを見抜く必要がある。





キラー・バルーンには近づかない方が無難だ。**セキュリティコード**を完成させる際、エージェンシーを呼び出してヘルプさせるなど、**スーパーポケコン**の使い方も決め手になる。アメリカのゲームフリークも**いまだに挑戦中。**しかも一度クリアしたといって、安心はできない。部屋の配置、コード片のありかは**乱数制御**で毎回ガラリと変わってしまうのだ。

超難易度アクティブ
ロールプレイング・ゲーム
**インポッシブル
ミッション**

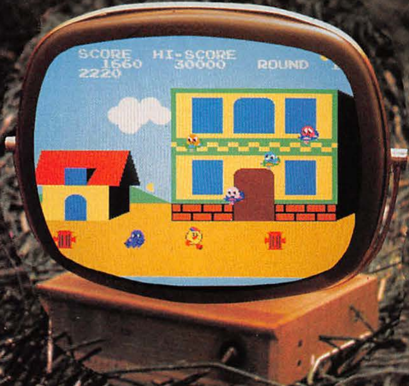
近日発売予定
PC-8801mkII SR専用
6,800円
近日発売予定
X1turbo専用
6,800円

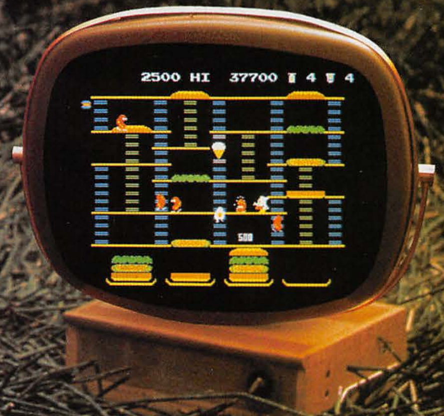
●通信販売をご希望のかたは、商品名、機種名を明記のうえ、料金を現金書留で下記までお送りください。(送料サービス)

株式会社コンプティーク　〒102 東京都千代田区隼町3-19清水ビル4F
☎03-234-8041

namcot

クーソーは、頭のコヤシです。







11月新発売



©DATAEAST CORP



¥4,500

10 パックランド

迷子の妖精と冒険旅行に出かけるパックマン。この国では不思議なことが当りまえ。行く手をジャマするモンスターをこらしめて、ラン&ジャンプ。



¥4,500

11 バーガータイム

名コック、ピータペッパー登場。コショーをうまく振りかけて、敵の動きを止めろ。皿の上に材料を落とせば、ハンバーガーの完成はもうすぐだ。

ファミリー コンピュータ™用カセット好評発売中。

01ギャラクシアン 02パックマン 03ゼビウス 04マッピー 05ギャラガ 06ディグダグ 07ドルアーガの塔 08ワープマン 09バトルシティー

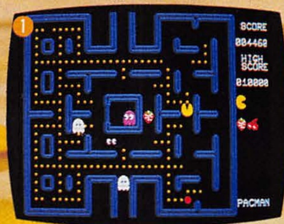


お求めは電波新聞社(本社、各支局)ソフト販売部に現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい。送料1本200円、2本300円、3本400円、5本以上送料サービス。
尚 販売店様の御注文も下記支社・支局にお問合せ下さい。

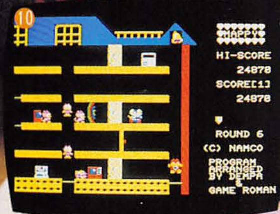
電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111
大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630

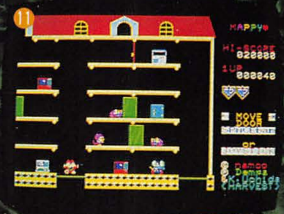
さすがのナムコ

遊気凜凜



















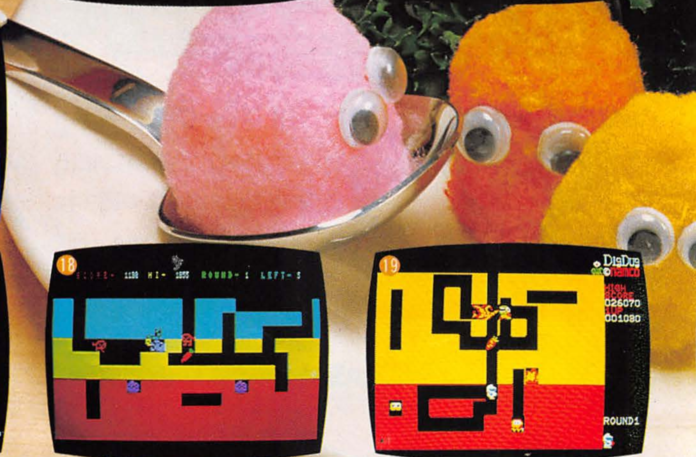












マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

「遊びをクリエイトする」ことに情熱をかたむける頭脳集団ナムコ。

ナムコから産みだされた数々のビッグタイトルのゲームを

パソコンバージョンでお届けします。

どの作品もハードの限界にギリギリまで挑戦した自信作ばかり。

心ゆくまでお楽しみください。PRESENTED by DEMPA



DISK VERSION 新発売

フロッピーディスク版

パックマン・マッピー・ギャラクシアン・ラリーX
ディグダグ・タイニーゼビウスmkII・ゼビウス

パックマン

❶FM-7テープ……定価3,500円
FM-77 3.5インチ……定価5,800円
❷MZ-700(1200/K/C(48K))
PCG共用テープ……定価3,000円
❸MZ-1500(QD)……定価4,300円
❹PC-6001mkII/PC-6601
テープ……定価3,000円
❺PC-8001mkIIテープ…定価3,500円
PC-8001mkIISRテープ…定価3,500円
❻PC-8801/mkII/mkIISR
テープ……定価3,500円
PC-8801/mkII/mkIISR
5インチ……定価5,800円
PC8801mkIISRテープ定価3,500円
PC-8801mkIISR
5インチ……定価5,800円
❼X-1/C/CS/CK テープ…定価3,500円
X-1D 3インチ……定価5,800円
X-1turbo(200ラインモード)
5インチ……定価5,800円
❽MZ-2000/MZ-2200
テープ……定価3,500円

マッピー

❾MZ-700(1200/K/C(48K))
PCG共用テープ……定価3,000円
❿MZ-1500(QD)……定価4,300円
⓫X-1/C/CS/CK テープ…定価3,500円
X-1D 3インチ……定価5,800円
X-1turbo(200ラインモード)
5インチ……定価5,800円

ギャラクシアン

⓬MZ-700/1200(48K)
テープ……定価3,000円
⓭PC-6001mkII テープ…定価3,000円
⓮PC-8001mkII テープ…定価3,500円
⓯PC-8801/mkII/mkIISR
テープ……定価3,500円
PC-8801/mkII/mkIISR
5インチ……定価5,800円
⓰X-1/C/CS/CK
テープ……定価3,500円
X-1D 3インチ……定価5,800円
X-1turbo(200ラインモード)
5インチ……定価5,800円
FM-7 テープ……定価3,500円
FM-77 3.5インチ……定価5,800円

ディグダグ

⓱MZ-1500(QD)……定価4,300円
⓲PC-8001/mkII/mkIISR(Nモード)
テープ……定価3,000円
⓳PC-8801/mkII テープ‥定価3,500円
PC-8801/mkII 5インチ…定価5,800円
⓴X-1/C/CS/CK テープ‥定価3,500円
X-1D 3インチ……定価5,800円
X-1turbo(200ラインモード)
5インチ……定価5,800円
㉑FM-7 テープ……定価3,500円
FM-77 3.5インチ……定価5,800円
PC-6001mkII/SR テープ‥定価3,500円
PC-6601/SR 3.5インチ…定価5,800円

ラリーX

㉒FM-7/NEW7 テープ…定価3,500円
FM-77 3.5インチ……定価5,800円
㉓MZ-1500(QD)……定価4,300円
●X-1/C/CS/CK テープ…定価3,800円

X-1turbo(200ラインモード) 5インチ
……定価6,000円

タイニーゼビウス

㉔PC-6001/mkII/6601
テープ……定価3,500円

タイニーゼビウスmkII

㉕PC-6001mkII/SR/6601/SR
テープ……定価3,500円
PC-6601/SR
3.5インチ……定価5,800円

ゼビウス

㉖X-1/C/CS/CK テープ
ソフト+ジョイスティック……定価5,900円
X-1D 3インチ
ソフト+ジョイスティック……定価7,500円
X-1turdo(200ラインモード) 5インチ
ソフト+ジョイスティック……定価7,500円
㉗FM-NEW7/FM-7 5インチ
ソフト+ジョイスティック……定価9,300円
FM-77 3.5インチ
ソフト+ジョイスティック……定価9,300円

ギャラガ

●PC-9801/E/F/m
5インチ……定価各6,800円
●MZ-1500(QD)……定価4,500円
●FM-7 テープ……定価3,800円
FM-77 3.5インチ……定価6,000円

namcoオリジナル・ゲーム・シリーズ

2秒間の快感! さあ、バトリ

西歴20××年。高速、小型、多機能化したコンピュータは、人間をマシーンのコントロールから開放した。しかし操作する楽しみは、やがて趣味から競技へと変化していった。その競技は、コロシアムの戦闘競技〝バトリング〟である。4種のロボット・マシーンと競技用マシーンを公認し、障害物、マシーンの配置を規定、競技を取りしきっている。競技者は グロブダー を操つり〝バトリング〟を行うのだ。超戦略的シューティングゲームが、早くもPC-6001mkII/SR用で登場。

3つのモードで楽しさ3倍

ゲームは1プレイヤー・モードと2プレイヤー・モードの2種類がある。そして、エディット・モード(コンストラクション機能)もついており、オリジナルなバトリング・フィールドを設定することもできるのだ。

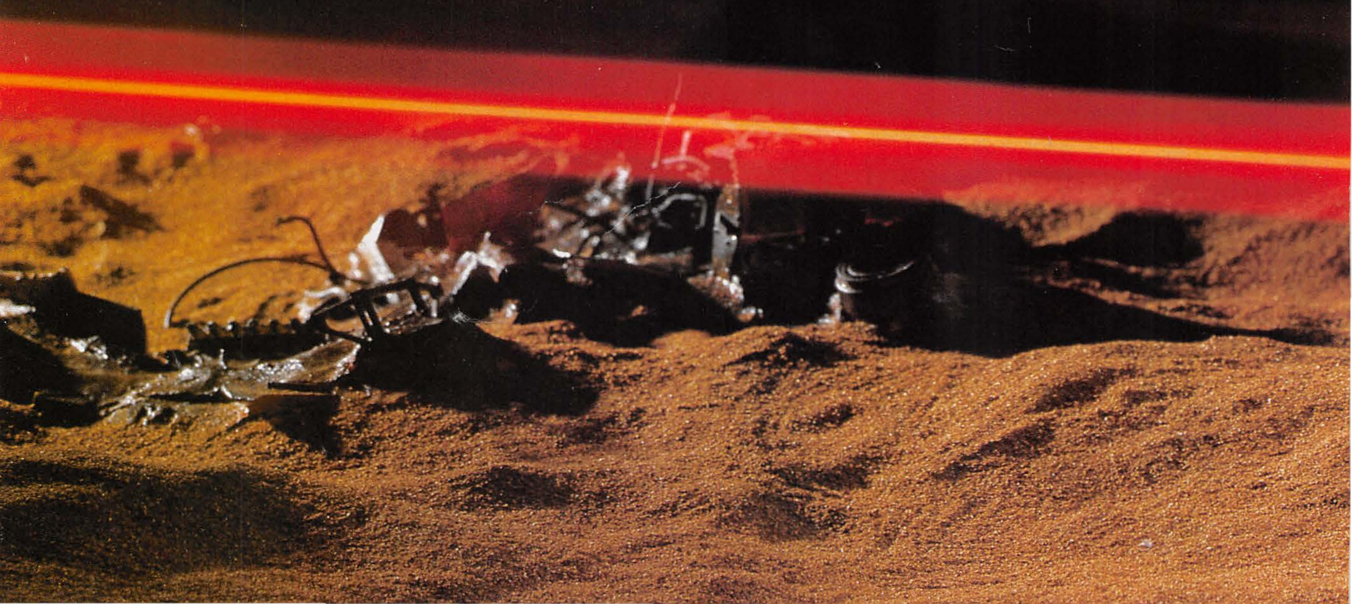
1プレイヤー・モードでは、敵ロボット・マシーン「エナミー・タンク」、「ハイパー・タンク(オンジとイエロー)」、「フロッサー(グリーンとブラウン)」、「フォートレス」の4種類と対戦する。障害物がラウンドごとに違ったパターンで配置され、敵ロボット・マシーンの数も種類も違ってくる。ラウンドは99面まであるので、ラウンドを重ねるごとにクリアするのが難しくなる。障害物はすべてのビームをさえぎってしまう。これを利用して敵の攻撃を最小限のエネルギー消費で耐え、敵のエネルギーの少なくなったところで攻撃する。また、フォートレス等は攻撃するポイントがあるのでむやみに攻撃しても破壊できない。キミだけの攻略パターンを研究してみよう。



夢の戦闘競技場で ライバルとバトリング



2プレイヤー・モードは、オリジナルにないモードで グロブダー と ハイパー・タンク 2台で1対1の対戦ができる。このときの攻撃はどちらも誘導弾(追尾式ハイパー・ザッパー)となり、弾は弧を描いて飛んでいく。1プレイヤー時とは違い戦闘能力は対等、あとはジョイスティックを握るキミの作戦しだいで勝敗が決まるのだ。シールドと誘導弾を駆使して全5面を戦ってくれたまえ。



マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

ングの世界に突入だ!

エディットモードで、キミだけのコロシアムを作ろう

エディット・モードだが、これは戦闘場や敵の種類を自由に変えることのできるモードで、1プレイヤー・モードで0～99面、2プレイヤー・モードで0～4面まで設定することができる。

設定したいラウンドとモードを決めて障害物、敵ロボット・マシーン(「エナミー・タンク」、「グリーン・フロッサー」、「ブラウン・フロッサー」「レッド・ハイパータンク」、「イエロー・ハイパータンク」、「フォートレス」の位置をセットする。これでキミだけのオリジナル・バトリング・フィールドの完成だ。

そしてキミが作成した105ラウンド(1P:100ラウンド＋2P:5ラウンド)をセーブすればすべて終了。いつでもキミの作成したバトリング・フィールドを呼び出すことができるのだ。

パソコン版「グロブダー」でキミ自身の"バトリング"の世界を作ってみよう。

※PC-6601SRではセーブできません。







©株式会社ナムコ

グロブダー

PC-6001mkII/SR PC-6601/SR
テープ版 定価3,800円

PC-6601/SR
3.5インチディスク版 定価6,000円



MSX

スポーツバージョンの季節。





近日発売予定

全日本チャンプ『ファイティング龍』が今、世界に挑戦。死闘の中から栄光を！6人の強豪が迫ってくる。コナミ流ボクシングを、たっぷり味わおう。

ハイパースポーツ3

新発売





自転車レース、三段跳び、カーリング棒高跳びの4種目。ちょっと違う感覚がボクらをフィールドに引っぱり出す。

ロードファイター

好評発売中





ちょっとの油断が事故を引き起こすぞ。実戦気分のスピード感で、知らないうちに体がゆれてきてしまう過激レース。



コナミ・ラッキーファンファンセール実施中！

（実施期間・昭和60年9月1日〜10月31日）

★期間中コナミの MSXソフト か ファミコン を買って
すご〜い賞品をもらっちゃおう。

特賞…ラジオコントロールカー（ウインチ付ハイラックス4WD）	各100名様
1等…モルテンサッカーボール（公式 革製）	各200名様
2等…カシオデジタルウオッチ「ペラ」	各300名様
かくれ賞…コナミオリジナルポケットジグゾーパズル	各5000名様

★対象賞品
MSX対応ソフト…全種類
ファミリーコンピュータ™カセット…ハイパーオリンピック・ロードファイター

くわしい事は、お店のポスターを見てね。

——通信販売ができます。——

●現金書留での御注文
住所・氏名・電話番号・商品名をご記入の上商品価格をお送り下さい。（送料サービス）
●銀行振込での御注文
〈振込先〉コナミ株式会社・協和銀行市ヶ谷支店・普通249736　振込後、ハガキで住所・氏名・電話番号・商品名をご連絡下さい。
※なるべく現金書留で御注文下さい。

Konami® SOFTWARE
コナミ株式会社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 靖国九段南ビル
●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。
●MSXマークはマイクロソフト社の商標です。
●この商品は、弊社（コナミ）の承諾なしに海外への出荷はできません。

Konami.

CHICAGO (U.S.A) TEL312-364-6633 FAX312-364-1368
LONDON (U.K.) TEL01-429-2446 FAX01-429-2069
FRANKFURT (W.Germany) TEL069-5076168 FAX069-5074945
TOKYO (Japan) TEL03-262-9111 FAX03-261-6211
OSAKA (Japan) TEL06-380-1331 FAX06-380-1360

ピーターパックラット



by アタリ/ナムコ ©アタリ ©㈱ナムコ
Written by CPM-SHO

アタリ社の最新ビデオゲーム「ピーターパックラット」が，日本でもナムコから発売になりました。

グラフィック，サウンドともにすぐれたこのゲームの，あそびかたを紹介しましょう。

まず"パックラット"とは何でしょう？辞書で調べると…

え～と,「巣の中に物をたくわえる性質の大ネズミ」と出ています。

そうです！ このゲームは，あちこちに散らばっている宝物を，全部巣に集めるゲームなのです。

あなたはピーターくんという大ネズミになって，天敵たちの攻撃をさけ，スパナ，指輪，カギなどの宝物？を拾って巣に帰るのです。

途中，ピーターくんが物を持っていれば敵にぶっつけて，気絶させることができます。

遊びかた

まずゲーム・スタート時にむずかしさを選んでください。

EASY/MEDIUM/HARD/GOODLUCKの順にむずかしくなっていきますが，そのぶんボーナスがもらえます。

中央のジョイスティックでピーターくんを左右に移動させ，右側のボタンで，ジャンプします。このとき，左右に動いていればななめにジャンプしますが，止まったままジャンプすると，高く飛びあがることができます。

左側のボタンは，ピーターくんが持っている物を進行方向に投げるボタンです。これで敵を気絶させたり，利用したりすることができます。

物を投げたとき，敵に当たれば投げた物ははね返ってピーターくんのところにもどってきますが，当たらないとどこかへ飛んでいってしまいます。

	面クリア・ボーナス	
1	EASY	なし
5	MEDIUM	20万点
9	HARD	40万点＋ ピーターくん1匹追加
13	GOOD LUCK	60万点＋ ピーターくん1匹追加



◀アニメのようなキャラクターの動きがカワイイ!!



◀ゲーム内容は少しむずかしい？チャレンジ精神あるのみです



▶さあ，スタート！



▶電線の上で空びんと指輪を取って



▶ブルドックを気絶させて空ビンを取る！



▶気絶させたハエにつかまって…



▶ハイ，ゴール!!

●キャラクター紹介

●ピーターパックラット



君が操る主人公

●ドブネズミ



迷路の中をウロウロしているイヤなヤツ

●コウモリ ●フクロウ ●ハエ



ピーターくんめがけて飛びかかってくる。気絶させてからつかまれば，迷路内を自由に飛ぶことができるのでうまく利用しよう

●ワニ



水の中を自由に動きまわる

●ブルドック



地上にしかいません

●ネコ



同じ階にいると襲ってくる

●クモ



クモの巣の上をウロウロ…

VIDEO GAME

モトス

Ⓒ㈱ナムコ

written by

手塚一郎

ストーリー

2XXX年，人類は，宇宙空間にソーラーベースを築き，太陽エネルギーを収集してその生活を保っていた。

あるとき，ソーラーベースをコントロールするコンピュータが故障を起こし，ベースは軌道をはずれて宇宙に四散してしまった。原因は，宇宙に巣くうスペースビーだ。

金属を主食とするやつらの体には，ビーム砲もきかない。せまるエネルギー危機。人類は，スペースビー撃退のため，新開発の装甲艇モータースパナーを発進させた。

HOW TO PLAY

8方向レバー1本とボタン1個で自機を操作します。宇宙空間に浮かんでいるソーラーベース上のスペースビーを，すべて体当たりで落としてしまえばラウンド・クリア。ところが，スペースビーに当たると，自機も同じようにはじかれてしまいます。この反発距離は，自機とスペースビーの質量差で決まるので，重いスペースビーほど強いキャラクターであるということがいえます。また，はじかれている間は自機をコントロールすることができないので，スペースビーとぶつかる位置や角度が問題となってくるのです。

自機がソーラーベースから落とされるとミスになってしまいますし，時間がかかりすぎると流星がつぎつぎと飛んできてソーラーベースに穴があいてしまうので，注意しましょう。

パーツを装着してパワーアップせよ！

ソーラーベースの上には，自機をパワーアップさせられる「パワーパーツ」と「ジャンプパーツ」の2種類のパーツが落ちています。このパーツは，今流行している自機をつぎつぎとパワーアップさせるゲームのパーツとは，まったく違うものなのです。

まず，パーツを保持することができる点です。パーツを取ったらスグにパワーアップというのではなくて，ラウンド・スタート前のセレクト・モードで，どのパーツを何個つけるかを決められるのです。装着したパーツは，そのラウンドのみ有効で，ラウンドをクリアすると装着したパーツは消滅してしまいます。これにより，苦手なラウンドでパーツを多く装着（最高7個まで）して安全にクリアしたり，テクニックを身につけて，パーツを節約するなどの作戦を立てたりもできます。

パーツを装着するには，レバーとボタンを使用します。

★パワーパーツ

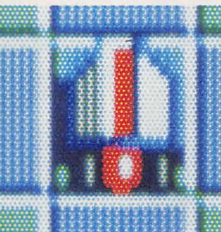
このパーツを装着すると，スペースビーをはじきとばす力がアップします。いくつも装着すれば，強いスペースビーも簡単にやっつけることができる，力強い味方です。レバーで装着する個数を選んでボタンで決定ですが，もし簡単なラウンドだったり，テクニックでカバーできるようだったら，一番左のNORMAL（ノーマル）を選びましょう。これはパーツを装着しないことなので，パーツを減らさないですむのです。

★ジャンプパーツ

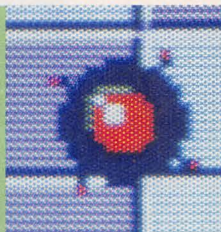
つぎにジャンプパーツのセレクトです。このパーツは，一度に何個も装着できないので，装着するかしないかを選びます。ジャンプパーツは自機がジャンプできるようになるもので，あまり役に立ちそうに見えないのですが，実はスゴイ威力を持ったパーツなのです。スペースビーを飛びこしたり，スペースビーの上へ落ち，その反動ではじきとばしたり，通常なら行けないところへ行けるようになったりなどなど。

ところが，ジャンプして着地するとその衝撃でベースにひびが入ってしまいます。

キャラクター・インフォメーション

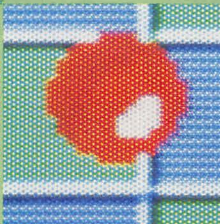


◀モータースパナー（MOTOS）
プレイヤーがコントロールするキャラクター。パーツを装着してパワーアップできます

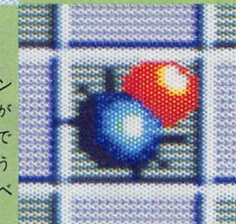


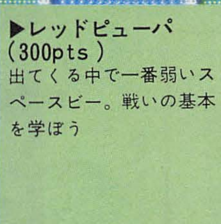
◀ポーラ（800pts）
このスペースビーは，ほかのピューパと，フォーメーションを組んで襲ってきます。動きは単純

▶レッドピューパ（300pts）
出てくる中で一番弱いスペースビー。戦いの基本を学ぼう

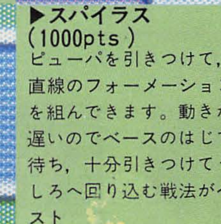


▶スパイラス（1000pts）
ピューパを引きつけて，直線のフォーメーションを組んできます。動きが遅いのでベースのはじで待ち，十分引きつけてうしろへ回り込む戦法がベスト

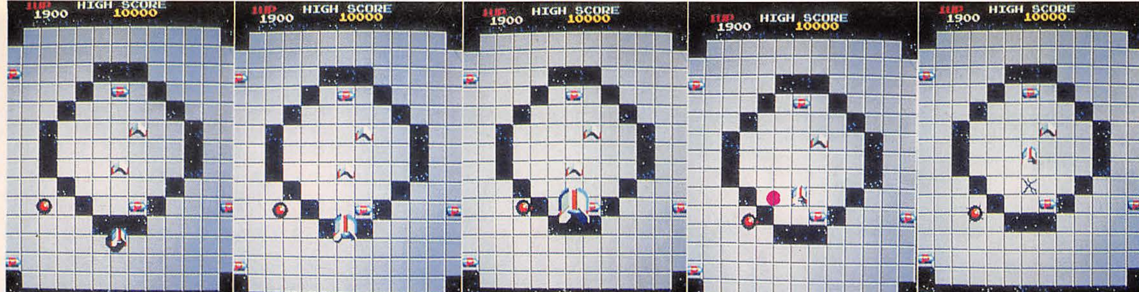




◀ブルーピューパ（300pts）……
こいつも弱いのですが，数が多いとけっこう苦戦してしまいます。どのスペースビーをネラうのかを決めて，そいつを集中的に体当たり！



◀ファイヤーバグ（1300pts）
素早い動きでプレイヤーをビックリさせますが，このファイヤーバグには単純な移動パターンがあるので，それさえ知れば楽勝でしょう



▲ジャンプパーツをつければジャンプができる！……このように離れた場所へ移動するときは，ジャンプしましょう。着地した場所にはひびが入ってしまうので，よぶんなジャンプはひかえるほうがいい

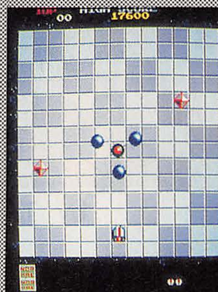
さらに，ひびの入った場所へ再び着地すると，ベースに穴があいてしまうのです。ワザとベースに穴をあけて，スペースビーを落とすこともできますが，かなり上手にならないとむずかしいでしょう。

★パーツのセレクトは慎重に

セレクト・モードのときに画面をよく見るとこのラウンドの地形や出現するスペースビーの種類などが表示されています。これを参考にして，パーツをセレクトしましょう。

★ジャンプパーツを上手に使え

強いスペースビーが出てきても，ただ単に体当たりをくり返す，これでは能がありません。スペースビーをギリギリまで近づけてから，ジャンプしてうしろへまわりこむなどのテクニックを使いましょう。



▲ブルービューパで自分を守りながら攻撃してくるポーラ。敵のフォーメーションを，どうやってくずすかが問題です



▲レッドとブルーのビューパを横にくっつけたフォーメーションを組み，スパイラスがせまってきます。ギリギリまで近づけて，うしろへまわるテクニックを多用せよ



▲これがセレクト・モードの画面。この写真では，パワーパーツを二つセレクトしています。バックの画面を参考にして，作戦を練ろう

テクニック

★親玉をネラえ

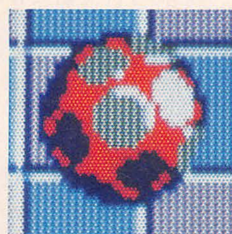
ラウンドによっては，あるキャラクターを中心にしてフォーメーションを組んで襲いかかってくるということもあります。フォーメーションを組んだスペースビーは手強いので，こういうときは中心となるスペースビーだけをネラうほうがいいのです。この親玉を落とすと，フォーメーションがくずれて急に敵が弱くなったりします。

★パーツの節約も考えよう

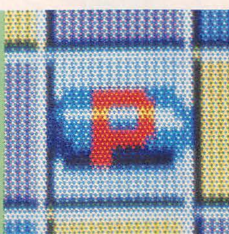
持っているパーツを全部装着しても，ラウンドクリアできない。こういうときはテクニックを見つけていないか，パーツが不足しているかのどちらかでしょう。テクニックをカバーする一番簡単な方法は，もちろんパーツの装着。

以前のラウンドで，パーツを節約すべきだったのです！

✸　✸



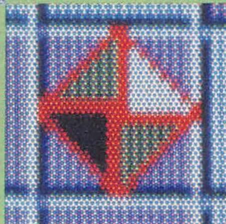
◀メガ
(3500pts)
巨大なスペースビー。スピードはありませんが非常に重いためパワーパーツを何個か装着しないとはじきとばすことはできません



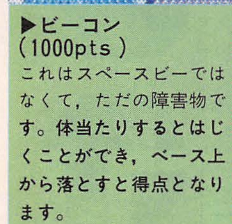
▶流星
同じラウンドで長い時間ねばっていると，突然流星が飛んできます。この写真では左下からモータースパナー（自機）をネラって飛んできて，ソーラーベースに激突し穴をあけてしまいました。流星はつぎつぎと飛んでくるので，生きのびるには素早くラウンド・クリアするしかありません



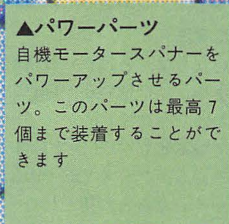
▶ビーコン
(1000pts)
これはスペースビーではなくて，ただの障害物です。体当たりするとはじくことができ，ベース上から落とすと得点となります。



▲パワーパーツ
自機モータースパナーをパワーアップさせるパーツ。このパーツは最高7個まで装着することができます



◀ナビコン
(0pts)
ソーラーベースのコンピュータですが，金属を主食とするスペースビーに内部を食い荒らされ，ビューパの隠れ家となっています



◀ジャンプパーツ
装着するとモータースパナーはジャンプすることができるようになります。なお，ジャンプパーツは一度に1個しか装着できません

VIDEO GAME

THE FAIRYLAND STORY

フェアリーランドストーリー by TAITO

妖精の国“フェアリーランド”にも，悪いモンスターがいっぱい‼ このゲームは，主人公“トレミー”を操って，ユニークなモンスターたちをやっつけるものです。キャラクターがカワイイからといって，油断してはいけません。魔法の力で，やつらを全部，チョコレート・ケーキに変えてつぶしてしまえば，1面クリアなのです！

これは，和製ロードランナーだ

「フェアリーランドストーリー」では，キャラクターの特徴をよく理解することがとても大切です。敵の攻撃パターンをよくのみこみ，各ラウンドのパズル的要因を解析しながら進んでいく，「ロードランナー」的，知的ゲームなのです。

CHARACTER INFORMATION

●トレミー（女の子）



▲敵を，魔法でチョコレート・ケーキにすることができます。上方向へはジャンプで自由に移動できるが，下に行くには落下するしかありません

●ORC（オーク）

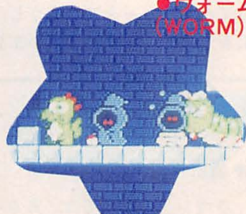


▼トレミーのY座標に合わせながら，追ってきます。とくに取りえのない弱い敵

●WIZARD（ウイザード）



▲近キョリから，妖精になる魔法をかけてきます。2発当たると消されてしまいます



◀魔法が1発当たると妖精に

●ウォーム（WORM）

▲巣穴の前にプレイヤーがいると，出てきて食べようとします。こいつにつかまったらアウト。でも，これを利用して敵をやっつけることもできるので，うまく使って味方にしちゃおう。高次ラウンドでは，巣穴とワープ・トンネルが兼用されているので注意してください

▼どのゲームにも出現する，毎度おなじみ永久パターン防止キャラ。1ラウンドに長くいると，おどろおどろしい音とともに出現，プレイヤーをどつきにきます

●SALAMANDER（サラマンダー）



▲同じ段の近キョリから，火をはきます。トサカが点滅したら注意。1発くらっただけでもやられちゃうぞ！

▼時間がたつと分身します。本体以外は，魔法をかけても消えちゃうが，こちらが分身に当たるとミスになってしまう

●CLERIC（クレリック）



WRAITH（レイス）



▲トレミーを追いかけてくるが，魔法を見ると逃げてしまいます。魔法をかけても，一しゅん姿を消して身を守る敵

●ホーンド（HORNED）



●GOLEM（ゴーレム）



◀魔法をかけても，すぐ解けてしまう敵。ときどき，何を考えているのか動かなくなる変なヤツです





◀ギャッ！燃えちゃうトレミー

ステップ別攻略法

●とにかく魔法

なれないうちは，とにかく魔法ボタンを使いましょう。点は低いが，確実に面クリアすることができます。

●ケーキでつぶせ‼ コインでお得

なれてきたら，ケーキで敵をつぶすようにしましょう。ぐっと高得点になります。

また，二つのケーキで2匹以上の敵をやっつけると，ボーナス・コインが出ます。このコインは，プレイヤーがやられるか，コインを取りそこねるかしない限り，得点の倍率が上がります（最高で×9）。

つぶした敵の数	pts
1	2,000
2	4,000
3	8,000
4	16,000
5	32,000（倍々）



▶2匹やっつけると銅貨（1,000pts）



▶3匹で銀貨（2,000pts）



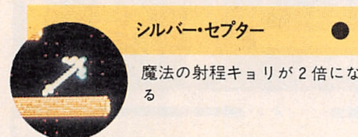
▼4匹以上だと金貨（4,000pts）

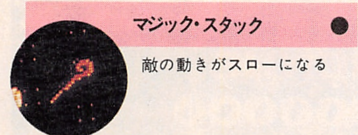
アイテムで連続攻撃

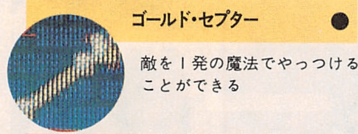
ゲーム中に出るアイテムを取ると，一定時間トレミーに有利なことが起こります。これを利用して，敵を粉砕しましょう！

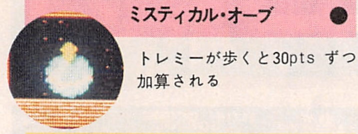
トレミーがやられずにいたり，面がすすむにつれて，出てくるアイテムのランクはあがっていきます。とくに，“チェンジ・ポーション”や“スター・ティアラ”，“ブック・オブ・デス”などは連続攻撃で得点をあげやすいので，これらをいかにして取るかが，高得点へのカギになってきます。また，これらのアイテムの中には，運がいいとでる（ランダムに出現するので運がよくないとでない）ものもあります。

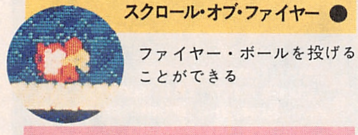


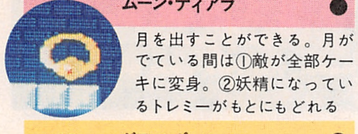

シルバー・セプター
魔法の射程キョリが２倍になる

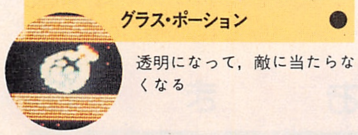

マジック・スタック
敵の動きがスローになる

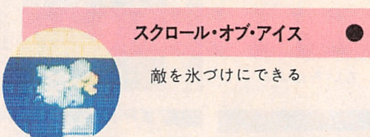

ゴールド・セプター
敵を１発の魔法でやっつけることができる

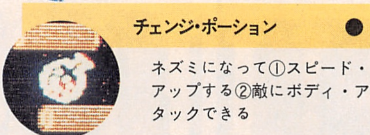

ミスティカル・オーブ
トレミーが歩くと30pts ずつ加算される

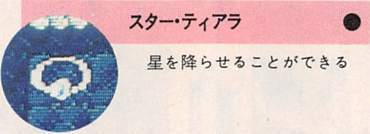

スクロール・オブ・ファイヤー
ファイヤー・ボールを投げることができる

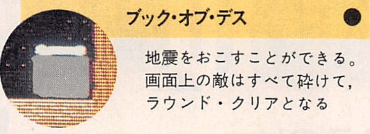

ムーン・ティアラ
月を出すことができる。月がでている間は①敵が全部ケーキに変身。②妖精になっているトレミーがもとにもどれる

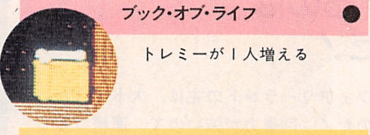

グラス・ポーション
透明になって，敵に当たらなくなる

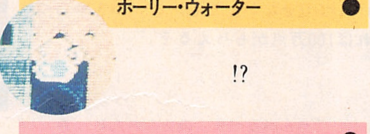

スクロール・オブ・アイス
敵を氷づけにできる

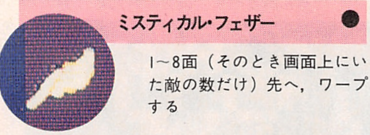

チェンジ・ポーション
ネズミになって①スピード・アップする②敵にボディ・アタックできる


スター・ティアラ
星を降らせることができる


ブック・オブ・デス
地震をおこすことができる。画面上の敵はすべて砕けて，ラウンド・クリアとなる


ブック・オブ・ライフ
トレミーが１人増える

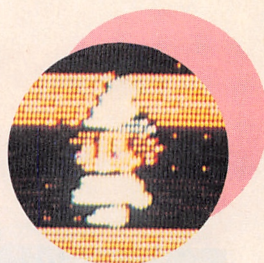

ホーリー・ウォーター
!?


ミスティカル・フェザー
1～8面（そのとき画面上にいた敵の数だけ）先へ，ワープする

※このほかにも，発見されていないアイテムがいくつかあるようです。

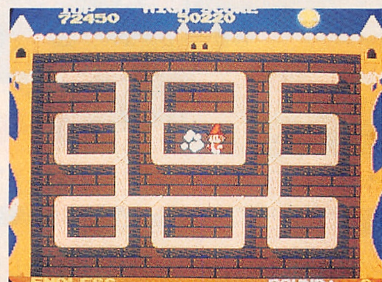
▼スター・ティアラを取れば，画面上部から星が降ってきて，敵をやっつけてくれる





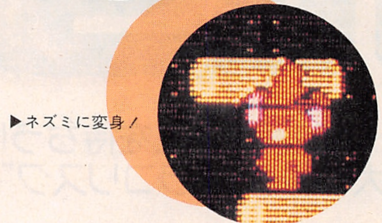
▶透明になったトレミー。看護婦さんではありません

▼♪月がでた～♪ケーキになった敵を全部つぶしちゃえ！





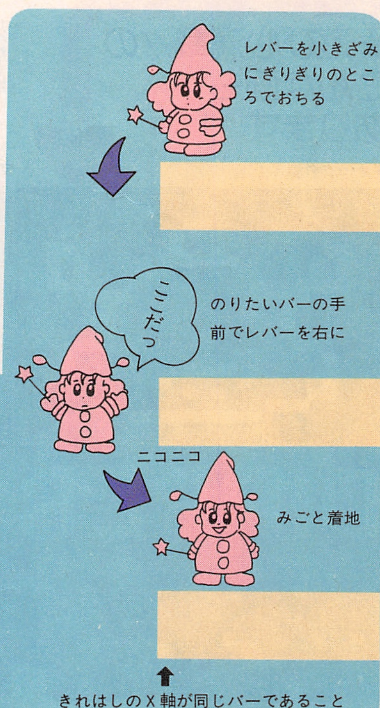
◀敵を氷づけ！ぶつけてこわせば得点アップです



▶ネズミに変身！

㊙テク トレミーの垂直降り

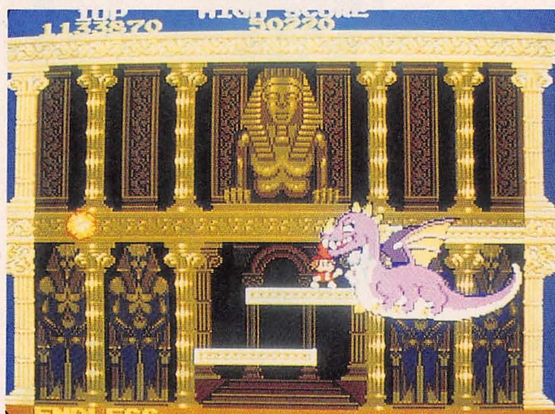
端のそろっているバーは，上の段から下の段へダイレクトで移動することができます。トレミーを小きざみに動かし，バーからぎりぎりのところで下へ落ちます。着地したいバーの手前で，その方向へレバーを入れると，トレミーは下まで落ちずにバーに乗ることができるのです。





▲7面おきにブレイク・タイムがある。メッセージもいろいろだよ！







★101面でキミを待ちうけるのは大トカゲ"ドラコリスク"だ！

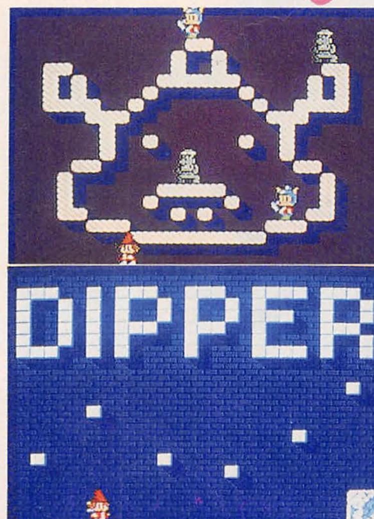
フェアリーランドの主は，大トカゲだったのだ！ 回復力が強いので，連続攻撃しなければ倒せない。でも，こいつをやっつければ100万点がもらえるぞ。



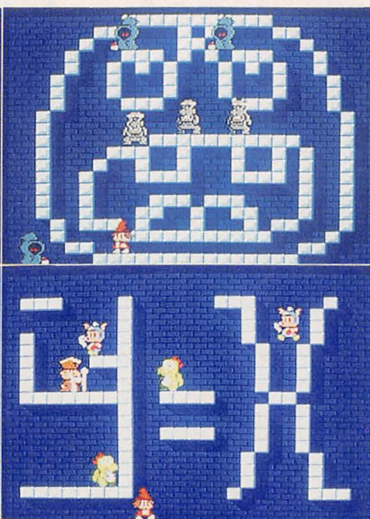
★遊び心満載!!のこんな面もあります

▼オークの顔

▼なんと「べんべろべえ」のカズやんだっ！

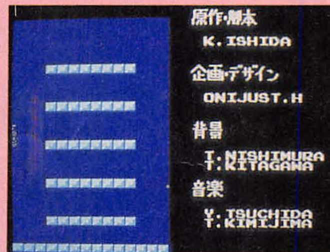


▲ディッパーとは北斗七星のこと



▲数学アレルギー君にはつらいかな！

お♥ま♥け



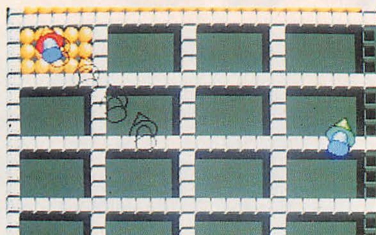
▲ゲーム・オーバーのときにボタンを押しっぱなしにしておくと，タイトーのおまけエンディング（スタッフ紹介）が見られるのです

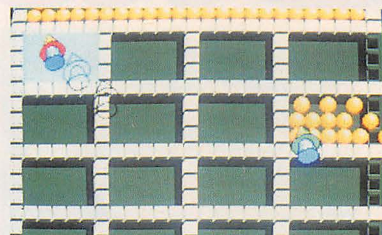
VIDEO GAME

Lot Lot

ロット ロット

by アイレム　written by 響あきら





▲ボールを交換して，ポケットに落とそう

このＬｏｔＬｏｔは，ヘンテコリンな思考型ゲームなんだ。操作は８方向レバーとチェンジ・ボタン。ボタンを押すと赤，緑の両スティックが示すブロック内のボールが交換しちゃう。

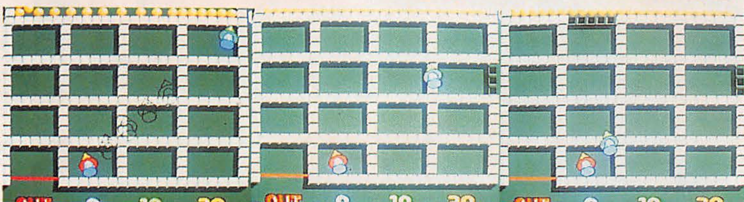
君は分身がついている赤色のスティックを８方向レバーで操作，もういっぽうの緑色のスティックは約３秒遅れて，そのあとをついてくる。

決められた一定の得点に達するとラウンド・クリアになるんだけど，左下のＺゾーンにボールが入るとなぜかカニさんがでてくる。このカニさんにワイヤーを切られると，「ＯＵＴ」でスティックを１組失なっちゃう。

ルールは簡単だが，プレイはムズカシイ!! でも，とっても奥が深いゲームだとわかるはずだよ。

★ ★ ★

★キャラクター紹介



★これがきみの操作するスティック⬆

▲赤いスティックを緑のスティックが追っていきます

分身がついている赤のほうがメインで，緑が後から追ってくるサブです。ピョーン！

★ボール

色は全部で４種類（赤は除く）。常にころがる習性を持っています。コロコロ。

★レッドボール➡

これはおじゃまボールで，壁をこえて右側にはころがりません。そのため，ボールをせき止められてしまうのです。ストップ。

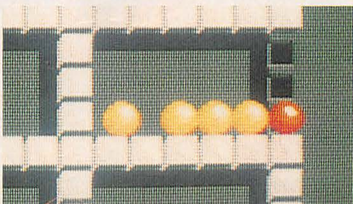
★カニさん

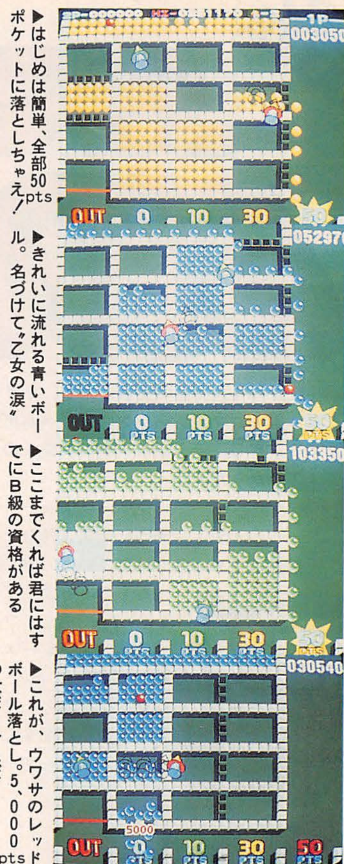
Ｚゾーンにボールがたまると，下からせりあがってきて赤いワイヤーをハサミで切ってＯＵＴにしてしまいます。ボールがたくさんたまっているほど早くあがってきてボールがなくなると去っていきます。チョキチョキ。

▼いじわるなカニさん



▼じゃまなレッドボール





▶はじめは簡単、全部50pts ポケットに落としちゃえ！

▶きれいに流れる青いボール。名づけて"乙女の涙"

▶ここまでくれば君にはすでにB級の資格がある

▶これが、ウワサのレッドボール落とし。5、000ptsの大ボーナスだ

ほんのちょっぴりテクニック

★計画的にプレイしよう

移動するときは，なるべくＺゾーンを通過するようにしましょう。イザというときに役立つよ，きっと。

★レッドボールで大逆転！

いつも憎らしいレッドボールは，最下段に移しましょう。なぜって？ レッドボールを下のポケットに落とすと，ナント5,000ptsの大ボーナスなのです。これはデカイぞ！

★パターンを組んで50万点

カベの開閉の順番は実はすべて決まっているのです（最下段は除く）。ですから，それをよく見きわめてパターンを作成することが可能。もし，いいパターンが組めたら編集部へレポートをだしてください。

★君もロットロット・メンバーズになろう！

ゲーム・オーバー時に"キーワード"が表示されたら，君はロットロット・メンバーになる資格があります。ゲーム・テーブルにはってある説明書をよく読んで応募すれば先着順でメンバーズ証書ステッカーがもらえます。

SUPER DEADHEAT —— by TAITO
スーパー・デッドヒート

1人から4人で同時に楽しめる，ハイテクな4面モニタのレーシング・ゲームがでた！ ご存じ，テクノ・ファンタジーのTAITOからだ！

ゲームは，規定時間内に指定されたラップを回れば1レースクリアという，シンプルなもの。ドラッグ，1st～7th，そしてファイナルの全9レースからなっていて，レーシング・ゲームとしてはかなり長い時間楽しめるつくりになっています。



まず ゲーム前に

各レースのたびに，コースが選べる

ただし，自分で選べるコースは，4面モニタのうち目の前の1面だけ。複数で遊ぶときは，それぞれが自由にコースを選べるので多彩なレイアウトが楽しめます。4人未満でプレイのとき，残りのコースはコンピュータが選びます。

車の性能が選べる

これは，ドラッグ・レース終了後に1度だけ選べるもので，以後キミから絶対に離れないうれしい基本性能。種類は以下の四つ。

1)エンジン……スピードが速い。ただし制御するには高度なテクが必要。上級者ならおすすめ。

2)ターボ……加速がよい。ダッシュがきくのでスタート時に有利。

3)サスペンション……荒地，スリップ・ゾーンに強い。初心者はやはりこれがよいでしょう。



▲ハンドルを回してコースを選ぼう

4)ボディー……相手の車を強くはね飛ばせる。友達と遊ぶときはこれを使って友情にひびを入れてみるのもおもしろい。



▲車の基本性能も選択できる



チューンナップ・マーク

最初に選んだ基本性能のほかにも，チューンナップができます。レース中に出るマークを取ればOKです。



◀めったに出ないスペシャル

※チューンナップ・マークで得た性能は，爆発したり海などに落ちると，すべて失ってしまうので注意してください。

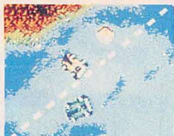
Ⓔエンジン：基本性能のエンジンと同じ
Ⓣターボ：基本性能のターボと同じ
Ⓢサスペンション：基本性能のサスペンションと同じ
Ⓑボディー：基本性能のボディと同じ
Ⓟポイント：10万点もらえる。わりとスカっぽい
Ⓛラップ：残りラップを1にできる。最後尾走行車救済用
㊎スペシャル：一挙に全パーツがそろってスーパーカーとなる。100万点のボーナスまでもらえる



◀四つのモニタでホンモノのレース感覚が味わえる

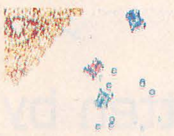
難所&基本テクニック

落石



これは，なれるしかありません。怖いのは，他車に当てられて岩に激突するパターンなどですが，びくびくすると，かえってダメ。

タイヤ



これに当たると，車はローリングしてとんでもない方向に飛ばされてしまうことがあります。触れないのがベストですが，「ボディー」を持っているとかなり強い。

立体交差



混み合っているのは上か下か，素早く判断してすいているほうを選んでクリアしましょう。下の道はヘアピンの坂道になっているので，シフトをサッと使い勢いをつけて抜けましょう。

オイル炎上



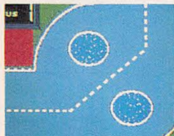
油のもれたドラム缶にぶつかると，あたりは火の海となります。この中でモタついていると，車は大爆発。しかし，火の真っただ中に突っ込んでも，スピードさえつけていれば一度は火だるまになりつつも風で消すことができます。ここの一連のグラフィクスはなかなかみごとなので一度火だるまになってみてください(?)。

つり橋



スピードをつけて通過しないと，大きく揺れるので注意。雪や水たまりのスリップ・ゾーンと同じですが，つり橋上では車体をまっすぐにしたままで，ハンドルを切らないのが望ましい。

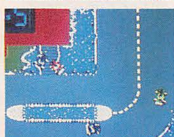
海・池





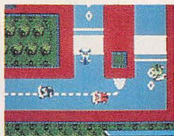
低次レースでは，ガードレールがついています。これをわざと破壊して，敵をおとし入れるのも，とても楽しいのです。

近　道



小さなつり橋がインコースにある場合，ここを通って行くと大変速い。コース・レイアウトのしかたによっては，近道連続取りもできます。

横断歩道&花壇



歩道を犬が横切ったり，花壇でおじさんが土いじりをしているところを見たという人がいたら，それは○○コのゲームのやり過ぎです。



▲山岳地帯，シーサイドと地形もいろいろ

ヘアピン・コース



最もテクニックを要するのが，7thレースのヘアピン・コースです。カーブ直前のシフトダウンは確実に行ない，ライン取りにも気を使う必要があるでしょう。このへんは，各自研究を積んでみてください。また，CPUカーのライン取りを見て，参考にするのも手です。

ゴール後の敵防害

複数の人でプレイしていると，一番恐いのは実はこれ。このゲームは，参加プレイヤー全員がゴールするか，タイムアウトになったときに1レース終了するのですが，すでに規定ラップを回ってゴールしてしまった車も走り続けることができるのです。先にゴールしたあと点数稼ぎに熱中してくれるような仲間なら問題はないが，ジャマしたくなるのがプレイヤーの性(サガ)。貴重な100円玉を有効に使えるよう協定を結んでおくとよかったりします。

ファイナル・レース・クリア!!

全レースが終了すると，今までのレースで得たカップ（1～4位でそれぞれ異なる）が全部並べられます。さらに美しい表彰状が画面いっぱいに現れ，ネーム・レジストができるのです。しかも，高成績だといろいろな演出をみせてくれる！





★総合得点がその日の1位，2位，3～5位に入っていると，それぞれ金，銀，銅のプレートが表彰状のかわりに表われ，栄誉をたたえてくれる。



★1千万点(カウンター・ストップ)を達成すると，黄金の「10000000」がバク音とともに画面を横切る。



★全9レースを全部1位でゴールすると，黄金の「PERFECT(パーフェクト)」の文字がバク音とともに画面を横切る。これと1千万点を両方出すのが最高！



パソコンソフト



チャレンジ・アドベンチャー・ゲーム

「リング・クエスト」

スタークラフト社
（ペンギン社原作）

Written by 山下　章

HELLO!

みなさん，長らくお待たせしました。いよいよチャレ・アベ別冊「山下　章のチャレンジ！　パソコン・アドベンチャー・ゲーム」が発売になります！　いろいろ手を加えていた結果，発売がだいぶ延びてしまいましたが，時間をかけただけあってとても内容の濃い本に仕上がりました。ボクの1年半の仕事の集大成，そしてAVG（アドベンチャー・ゲーム）のバイブルとも言えるこの1冊，今月末には本屋さんの店頭に並びますので，ぜひ読んでみてくださいネ。

さて，今月紹介するソフトは，スタークラフト社の『リング・クエスト』。これはAppleからの移植版で，原作はペンギン社（以前に紹介した『トランシルバニア』の発売元）から発売されています。

この作品は『ザ・クエスト』に続くクエスト・シリーズの第2弾で，キミはゴーンという勇者と共に冒険をしなければなりません。広い世界の中を自由に行ったり来たりできるし，ロールプレイング的要素も含まれているので，AVGとしての難度は非常に高くなっています。しかも，その美しいグラフィックと数々の新しい試みはきっとキミをこのゲームのとりこにしてくれることでしょう。スタークラフト社の中でも最高のできであるこの作品，AVGマニアの人にはぜひプレイしてもらいたい1作です。

なお，このソフトは，PC-8801/mkII/SR，PC-9801/F/m/U，FM-7/77用が各ディスク3枚組で12,800円で発売されています。P.S.私に解けないアドベンチャー・ゲームはない!!

スタークラフト：〠171 東京都豊島区雑司ヶ谷3—22—3 ☎03—988—2988 ※本ソフトを購入したいかたは上記まで(送料無料)。

★あらすじ

前作『クエスト』でキミは，勇者ゴーン，妖術師リサとともにドラゴンから国を守った。しかし，リサはそのとき拾った混沌の指輪の魔力に操られ，目につく物を破壊しはじめたのだ！　今，秩序の指輪がキミの手の中にある。この土地のどこかで魔力をふるっているリサを指輪から救い，二つの指輪に平和と愛の光を取りもどさなければならない。物語は，キミとゴーンが草原にたどり着いたところからはじまる。

これがマルチスクリーン画面だ！

メイン画面は瞬間表示！

移動可能な方向がすぐにわかる

その場所の状態を詳しく教えてくれるメッセージらん

自分のいる場所が一発でわかる

※リターン・キーを押すとプレイヤーとゴーンのデータが出る

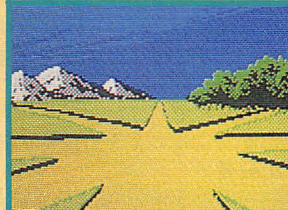
持ち物が常に表示されている

水の残量を示す

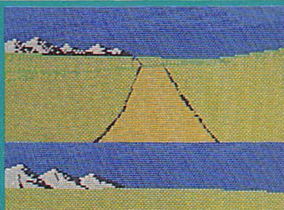
持ち金を示す

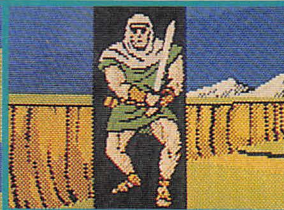
コマンド対応らん。ゴーンと会話をしながらゲームは進んでいく

ロールプレイング・モードに使うのだ！



ここが，このゲームのスタート地点。写真を見てもらえばわかるとおり，東西南北以外にも南東，北西といった移動方向があるんだ。やれやれ，このゲームでマッピングするのはひと苦労だゾ。

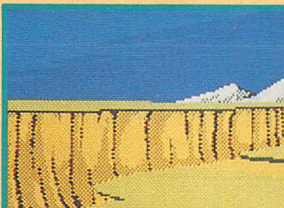




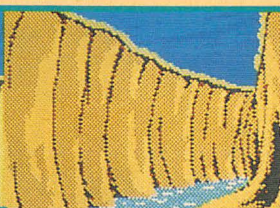
これらの画面は，なんのことはない，ただの道。だけど，マッピングをする上で，こういった道がとても大切な役割を果たすのだヨ。画面右上に，移動可能な方向が常に表示されているのは親切だね。



ウロウロと歩き回っていると，突然キミの前に敵国の兵が現れることがある。これが噂のロールプレイング・モードだ！　戦うもよし，逃げるもよし。ただし，ある程度戦っておかないと「ワザ」が不足してあとで困ることになるゾ。







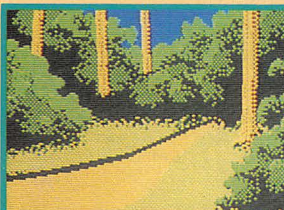


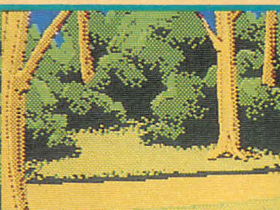


平原が，地割れによって切りさかれている。地割れの底に見える青いリボンのような物は，おそらく川であろう。崖っぷちで「トブ」するとつぎの場面に出られるＡＶＧもあったけど（何のゲームかわかるかな？），このゲームではダメなようだ。

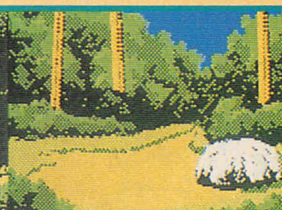
地割れの底は大変せまく，激流が荒れ狂っている。また，切り立った崖を登るのはとうてい不可能というもの。オヤ？　あんなところに洞窟の入口があるゾ！　しめしめ，中に入ってみるか……。

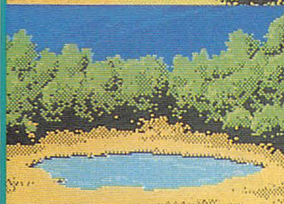
洞窟の中は，こんな風になっていた。ボロをまとったガイコツが，こちらを見上げてニヤッと笑っているように見える。ア〜，気持ち悪い。いただく物だけいただいて，サッサとオサラバしようっと。



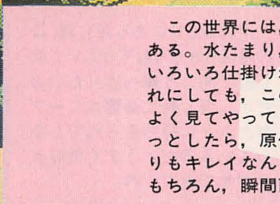


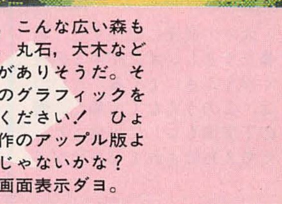












この世界には，こんな広い森もある。水たまり，丸石，大木などいろいろ仕掛けがありそうだ。それにしても，このグラフィックをよく見てやってください！　ひょっとしたら，原作のアップル版よりもキレイなんじゃないかな？　もちろん，瞬間画面表示ダヨ。



ヤア，こんなところに布でできた小屋が！　入口のカーテンがわざとらしく開いている。なんかワナのような気もするけど，入ろうか入るまいかグズグズ悩んでいても道は開けない。積極的に行動することが，ＡＶＧの必勝法だ



小屋の中に入ると，不気味な老人がキミのことを出迎えてくれる。前作『ザ・クエスト』をプレイしたことのある人なら知っていると思うけど，このシリーズでは老人が大切な情報を教えてくれるんだ。



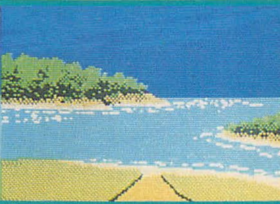
空が暗くなったかと思うと，突然キミの前にリサが出現!! 彼女はいろいろな呪文をとなえてキミの冒険をジャマしてくる。そう，彼女は指輪の魔力にあやつられてしまっているのだ！　リサの出現をふせぐことはできないので，あしからず……。



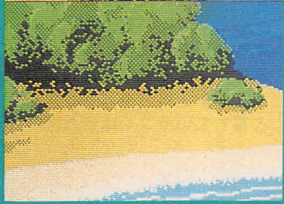


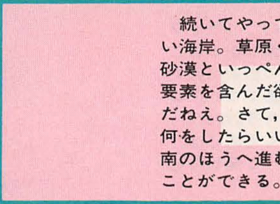


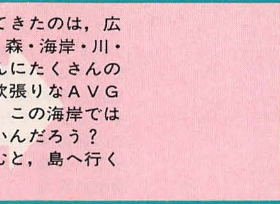




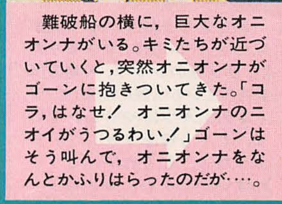






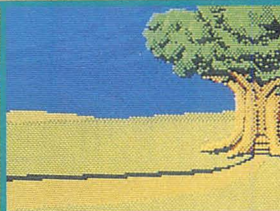


続いてやってきたのは，広い海岸。草原・森・海岸・川・砂漠といっぺんにたくさんの要素を含んだ欲張りなＡＶＧだねえ。さて，この海岸では何をしたらいいんだろう？　南のほうへ進むと，島へ行くことができる。



難破船の横に，巨大なオニオンナがいる。キミたちが近づいていくと，突然オニオンナがゴーンに抱きついてきた。「コラ，はなせ！　オニオンナのニオイがうつるわい！」ゴーンはそう叫んで，オニオンナをなんとかふりはらったのだが…。



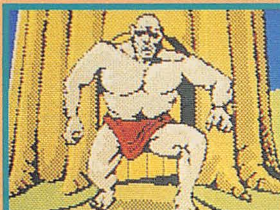
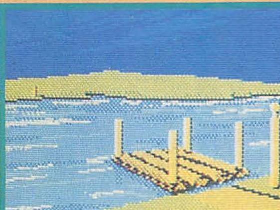
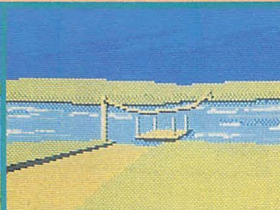
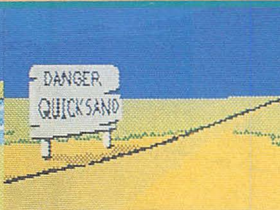



島の高台に近づくと,ぼやけた満月が急に大きくなった。そして,キミの行く手に登場したのが,予想どおりのオオカミオトコ。ヤツは鋭い牙からヨダレをたらして,今にも襲ってきそうだ。いくら勇者ゴーンといえども,素手では勝ち目がない。

一難去って，また一難。島の奥地に進むと，大きなオオカミがキミの目の前に現れる。戦うか，それとも逃げるか？いずれにせよ，この場所には大切な物がありそうだ。

さて,今度は「トロールの橋」と呼ばれるところにやってきた。このトロールという怪物は，ＲＰＧなどによく登場するヤツで，橋を渡ろうとすると，キミの大事な持ち物をひとつ奪っていってしまうのだ。なにか対策を考えないと……。

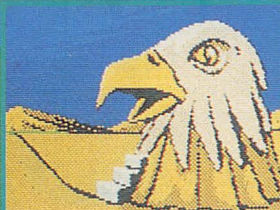
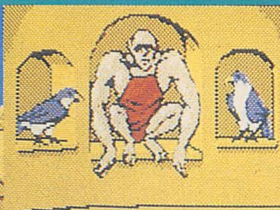
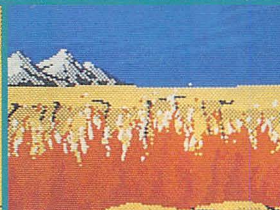
東側にある木の根元に，ドアがついている。ファンタジー・タイプのＡＶＧによくある画面だね。でも，このドアにはカギがかかっていて開けることができないんだ。なぜだろう？

大木の根元に近づくと，筋骨たくましいオニがキミの行く手をふさいでくる。こいつは，このうえなく凶暴だ。何の下準備もなしに出会うと，たちまち殺されてしまうゾ！

川のほとりにある渡し場，この場面もかなりむずかしい。渡し船で向こう岸へ渡りたいのだが，渡し船に必要なロープがだれかに持ち去られてしまっているのだ。うまく機転をきかせてみてくれ。

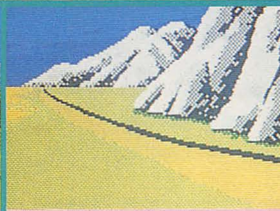
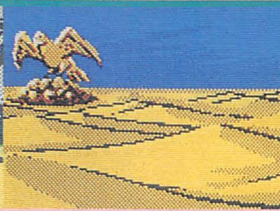
やっとの思いで，反対岸に渡ることに成功！　このあたりの平原は，とてもしめり気を含んでいるようだ。南西に進むにしたがって，だんだん道がやわらかくなってくる。アレ，この看板は何だ？

しまった，足元を流砂にとられてしまった!!　キミとゴーンは必死になってもがいたが，体を動かすたびにどんどん沈んでいく──。助かる手段はないのだろうか？

ここは，鳥たちの住む鳥の家。チュンチュンという鳴き声がうるさくこだましている。ダミーの少ないAVGだから，きっとここでも何かやることがあるんだろうねえ。

地割れの底から炎が燃えさかっている。これ以上先には進めそうにない。ところが，地割れの底のほうをよく見ると，炎がまったくない平らな場所があるのが見えるのだ。ムムム……。

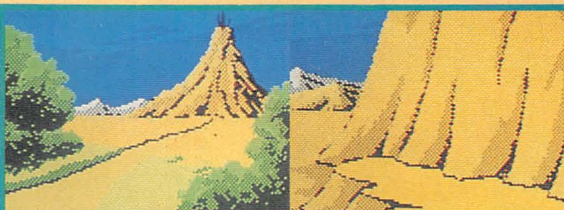

またまた奇妙なバケモノが現れた。シシの体，コウモリの羽，サソリのシッポ，人間の顔を持っている伝説の動物マンティコラだ。ヤツはやせこけていて，とても腹をすかしているようだ──とくれば，どうすればいいのかわかるよね？

マンティコラのつり橋をクリアすると，砂漠に出ることができる。砂漠の西側に石でできた鳥の巣があることにはキミも気づくだろう。だけど，この鳥の巣へ行くためには，今までにないような発想の転換が必要だ。

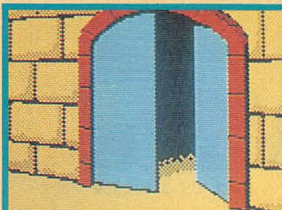
ここが問題の鳥の巣。こんなに大きな巣を作っちゃうなんて，とんでもない怪鳥だねえ。ヤヤ，巣の中にパラパラと落ちているコレは何だ ??



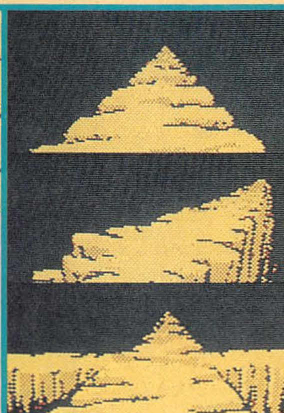
砂漠の北側には，山岳地帯がある。ここでは水を補給できるので，砂漠で乾いたノドをうるおしてやるといいだろう。実は，この山岳地帯には驚くべきトリックが隠されているのだ。



中世ヨーロッパが舞台のＡＶＧには，必ずと言っていいほど城がでてくる。このゲームもご多聞にもれず，スタート地点から北東に歩いていくと城へたどり着ける。この城が『リング・クエスト』のラスト・ステージなのだ。



さあ，お城の門を開けて中へ入って行こう。小屋の中の老人が教えてくれたことをちゃんとやってあれば，エンディングはもうすぐだ。







なんとお城の中は迷宮になっていた!! ここは，とにかくキチンとマッピングするしかないだろう。水の量にも気をつけなくちゃいけないし，敵はウジャウジャ出てくるし，頭はもうパニックだヨ〰〰。

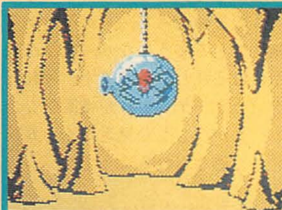


エッ，ここはどこ？

ゲームの性質上詳しいことは明かせないけど，このゲームには，なかなか行くことができないつぎのような場面があるんだ。三つとも見ることができれば，解決は間近だヨ。



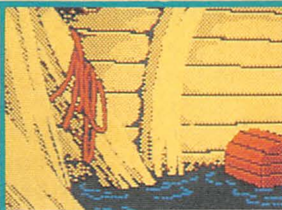
バンザーイ，とうとうリサの居場所を見つけたゾ！ まさか，こんなところに王座への道があったなんて……。このあとの感動のフィナーレはキミ自身の目で見てみてね。



クモが天井からぶらさがっている。猛毒を持っているらしく，うかつに近づくことはできない。ハミングバードの『ザ・ナイト・オブ・ワンダーランド』にでてくるクモとは，退治のしかたがちがうようだ。



ウワァー！ 巨大な大蛇がゴーンの前に出現!! いくら前作『ザ・クエスト』でドラゴンを相手にしたゴーンといえども，コイツとまともに戦うのは苦しいゾ。キミが適切な助言を与えてあげなくっちゃ。



ギンギンギラギラ夕日が沈む……。手に入れられる物がたくさんありそうだなあ。絵の雰囲気からして，だいたいどこの場所だかわかるでしょ？

ヤヤッ，これは何だ？



パソコンソフト

by Konami for MSX

Hyper Rally ハイパーラリー

ROAD FIGHTER ロードファイター

Written by 火星人賢太郎

コナミから，MSX対応のカーレース物が2本続けて発売されました。この，手に汗にぎる白熱の2本を紹介しましょう。

8月に発売されたのが，ハイパーラリーで，9月に発売されたのが，ロードファイターです。ハイパーラリーは，昨年秋のエレクトロニクス・ショーで発売され,以降,改良を重ねられて今回発売されたわけです。ロードファイターのほうは，ご存じ，業務用オリジナルをもとにしたMSXバージョンです。

順位が決めての ハイパーラリー

まずはじめに，ハイパーラリーについて説明してみましょう。

〝ラリー〟といっても、ふつうのラリーとは少しわけがちがい，チェック・ポイントで，その車の順位をみるのです。規定順位（クオリファイ）に達していないと，ゲーム・オーバーになってしまいます。

燃料計もあって，走行しているうちに少しずつ減っていきます。もちろん，他車と衝突すると大幅に減ってしまいます。しかし，この燃料計はあくまで二次的なもの。確かに燃料がなくなってしまうとゲーム・オーバーですが，ふつうに走行していれば燃料切れなんて心配ないし，燃料が気になるというのは衝突が多いから。そんなことをしていると，クオリファイなんて，とうてい越えることができないのですから。

HOW TO WIN

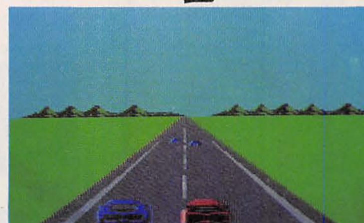


規定順位に達するためには，速く走ることよりも，衝突しないよう気をつけるべきでしょう。衝突してしまうと，必ず3台の車に抜かれてしまうからです。すこし慎重になって，減速してうまく敵車をかわしていくほうが得策です。つぎのチェック・ポイントまでの道のりを少しもムダにすることなく，一度抜かした車には抜かされることのないよう，注意をはらっていきたいものです。

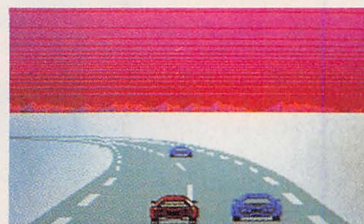
いかに，最小限の減速で敵車をかわしてしまうか。これが，このゲームのキー・ポイントといえるでしょう。

ゲームの目的がプレイヤーの車の順位に意味をもたせてあるためか，プレイヤー車が炎上もクラッシュもしないのが大きな特徴といえるでしょう。

この特徴を，うまくテクニックに活用しないと，完走は不可能なのだろうと思います。



▲うしろから追突してくる車に気をつけて



▲夕焼けの中をつっ走る。ここまでくるとライバル車もそうとう強いぞ

燃料至上の ロードファイター

こちらは，燃料至上主義のゲームです。何回ガードレールにぶつかっても，何位になっても，1台もぬかさなくても，燃料さえ残してチェック・ポイントに着けばステージ・クリアです。

ガードレールに衝突するとプレイヤーの持ち燃料が大幅に減ってしまいます。そういうときは，ときどき流れてくるボーナス・ラブを必ずとるようにしましょう。ボーナス得点が入るうえに，燃料が少し増えるのです。

このボーナス・ラブを，アウトにならずに（クラッシュせずに）連続して取っていくと，どんどん点数が上昇していくので，得点を競う場合には，重要なポイントになるでしょう。

最大の特徴は，敵車と接触しても，即アウトにはならないで，プレイヤーがスピンする点です。そのスピンを,カウンタ・ステア（逆ハンドル）を使って体勢をたてなおすチャンスと楽しみがあるのです。敵車が混みあっている場合でも，おそれることなく突入してしまえば，敵車の間をプレイヤーがうまくバウンドしていって切りぬけてしまう場合も少なくありません。

オリジナル版とちがって，アクセルが1ボタンで操作できるようになり，操作が簡単になったのはうれしいことです。けれども，モニタ（カラーテレビ）が横置きなので，先のコースが少ししか見えなくなり，それだけ難しく感じられるようです。

ハイパーラリーにロードファイター。それぞれにちがった楽しさがあり，甲乙つけるのはナンセンスといえるでしょう。どちらに軍配をくだすかは人によって変わってくると思うけど，どっちも欲しい!!



◀ビデオゲーム版のロード・ファイター



▲ラブ・ボーナスで燃料補給



▲オイルをまき散らすイヤなトレーラー



▲クラッシュ！ 逆ハンドルのテクを使えば…



▲燃料が切れてゲーム・オーバーです

パソコンソフト

by システムソフト
written by 多田太郎

近ごろのパソコン・ゲームのはやりといえば，思考型，パズルゲーム。そのパズルゲームの“極致”ともいえそうなソフトが，システムソフトから発売になりました。

PUZZLE PANIC
パズルパニック

この「パズルパニック」は，米国ＥＰＹＸ社発売のコモドール64版からの移植もの。本場カジノに出入りを禁止されるほどのブラックジャック（カードゲーム）の天才が作ってヒットしたという，かなり完成度の高いゲームです。移植にあたって作り直されたというキャラクター，「ベニー」や「モンスター」のカワイイ動きも見ものです。



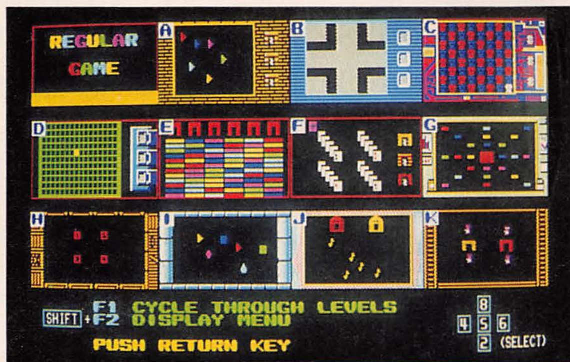
▶ちがったゴンを取ってしまうと，ベニーの顔が悲しそうにうつむいてしまいます。ベニーを泣かせないで!!



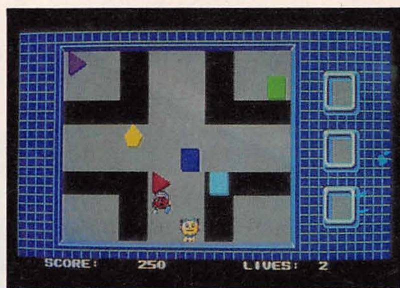
▲どちらのゲートに入るかが問題。記号の意味を推理しなくては



▲ GOOD!!　ベニーが笑っています。つぎは「GOT A MATCH?」というゲームだ



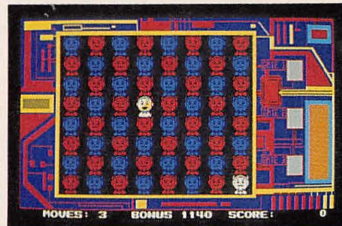
◀メニュー画面。左上を選択すればレギュラー・モードに。全面クリアを目標とせず，練習モードであそぶ方法もあります



▶モンスターから逃げながら，ゴン（多角形）を取っていきます。白いところから黒いところへいくには，ある条件が必要



▶メロディのとおりに音符にふれていく。追いかけるモンスターは3種類



▶ベニー君を右下まで動かせばいいのですが，これがまた大変

パズルは全部で42面

バラバラに動き回るゴン（三～六角の多角形）を，ある順序で取っていく「パズリング・ポリゴン」や，メロディの音階どおりに音符に触れていく「ミュージック・ミミック」など，パズルは全部で11種類42面。それぞれ，出てくるパーツの形や色，音，数字という特性のちがいをつかんで，プレイヤー自身がゲームの解きかたをさぐりださなければいけません。「同じ形(色)である」とか「ある一定の規則で並んでいる」などの明白な決まりと，それを推理する楽しみ。一流のギャンブラーが作ったパズルゲームというのも，うなずけるのです。

本当のパズルは，各面を解いてから

1面1面のパズルもおもしろいのですがこのゲームの本当の目的は，そのあとに出てくる記号の意味を解くことにある，といえるでしょう。

各面をクリアすると2～6個のゲートが開き，「◀」や「→」などの記号が表われます。どのゲートを選ぶかによって，順当につぎの面に進めたり，はるか前の面に戻されたりしてしまいます。記号は，メチャクチャなようでいて，それぞれが確実にある意味を持っています。ゲートを通るたびに，でた記号とそれを選んだ結果をメモしておいて一らん表を作っていかなくては，まず最後までたどりつくことはできないでしょう。1～42面までは練習モードでプレイすることができますが，最後のボーナス面はゲームをやっていかなくては，見ることができません。

「GAME OVERなし！」で徹夜必至!?

「パズルパニック」は，各面を何度失敗してもゲーム・オーバーになりません。これだけでも中断するきっかけを失ないそうなのに，なんと，これまで解いた面をセーブする機能がないのです！　つまり，一度電源を切ったら，つぎにはまた1面からプレイしなければならないということ。おまけに，ゲートに出る記号の意味は変わりませんが，出る位置はやるごとにちがってくるので，面の順序もちがうのです。

「慣れれば3～4時間で最終面までいけますよ」とはシステムソフトの話ですが，はっきりいってキワメルにはかなり時間がかかりそう。まず，練習モードで各面を十分にやり込み，レギュラー・モードで記号の意味をさぐりあてる。なおかつ，長期戦の構えで，徹夜にたえる体力と気力も必要だろうとは，筆者の正直な感想なのですが…。いずれにしても，秋の夜長を熱中するに足るヤリガイ・ソフトが，また一つ増えたといえそうです。

★「パズルパニック」は，ＰＣ−8801/mkII/ＳＲ版で発売されています。くわしいお問い合わせは，〒810 福岡市中央区渡辺通２丁目４－８小学館ビル９Ｆ　株式会社システムソフト☎092-714-6236

ファミリーコンピュータ

スクープ!!

ナムコット新作ソフト紹介

11月, 12月に発売が予定されているソフトを一足お先にお見せします。

パックランド

ナムコットのファミリーコンピュータ用カートリッジ第10番目の作品はパックランドです(定価4,500円, 11月下旬発売)。

不思議(ふしぎ)なことがあたりまえのパックランドで, 迷子の妖精をフェアリーの国へ送り届けるために出かけたパックマン。街, 森, 山, 川, 池と, 次々に待ちかまえるモンスターたちをこらしめながら展開するメルヘン・タッチの冒険アニメゲームです。

ALL ABOUT NAMCOを読んだり, 実際にプレイしたことのある人なら, よく知っていると思いますが, モンスターたちは, ピンキー, ブリンキー, クライド, インキー, スーの5匹。それに, 小モンスターもあらわれて, とってもにぎやか。しかも自動車や, バス, 飛行機と, 乗り物に乗ってあらわれてくるのです!!

反撃のポイントは各トリップ(冒険旅行)ごとにあるパワーエサを食べることです。

イジケて逃げまくるモンスターたちを連続してやっつけると高得点を得ることができます。

さらに「ラッキー・パックマン」,「スペシャル・パックマン」などの秘密のターゲットも出現してきます。



▲パックランドの1シーン。よく見るとLパックマン?がいる

スペシャル・ターゲットのフルーツや花ももちろん設定されています。どこをどうすればあらわれるかは, 各トリップごとにちがっています。これを発見するのも, 楽しいんですよ。

あの, 軽快なバック・ミュージックを聞きながら, パックランドの世界に遊んでみましょう。

バーガータイム

ナムコットのファミコン・カートリッジの11作目はバーガータイム(定価4,500円, 11月初旬発売)です。

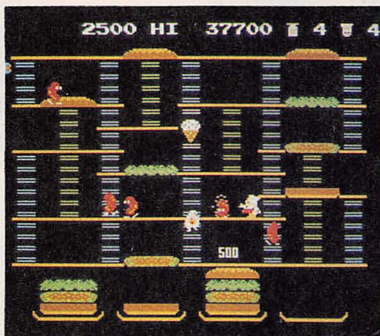
コックのミスター・ピーター・ペッパーさんが主人公。パン, ハンバーグ, トマトなどを, 下に置いてあるお皿まで落下させて, ハンバーガーを完成させるとラウンド・クリアというゲーム設定です。

ピーター・ペッパーをじゃまする敵キャラクターは, ウインナー, ピクルス, エッグの3種類。迷路になっているハシゴを上手に使ったり, ハンバーガーの材料を真上から落としてツブしたり, 唯一の武器であるペッパー(コショー)をふりかけて目くらましをさせたりしながら, 上手にラウンド・クリアしていきます。

ラウンドごとに迷路が変化していきますから, いろいろな攻略パターンを考えるおもしろさもあります。

ハイスコアをねらうには, 何といっても「まとめ落とし」のテクニックが最高。ハンバーガーの材料の上に乗り, 敵がギリギリまで近づくのを待ち, 材料もろとも落っことしてしまうという高度なワザです。

そのときに敵をできるだけたくさんまとめて落とすのがコツです。それには, 3種の敵のアルゴリズムをよく見て, まとめてしまうようにしなければなりません。本誌9月号では, MZ-1500/X1版の同ゲームが紹介されています。参考にしてね。



▲思考プレイも楽しめるゾ

スターラスター

12月上旬, 定価4,900円で発売される, ナゾのゲームがこのスターラスターです。

バトルシティ, ワープマンなどと同じように, ファミリーコンピュータ専用に開発された, まったくのオリジナル・ゲームで, その全容は, 今のところあきらかにはされていません。

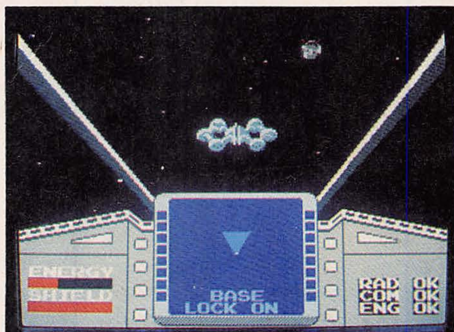
入手した資料によれば

- 本格的な3D(三次元)スター・アドベンチャー・ゲーム
- リアルな画面, スピード感, 戦略ゲームの要素をとり入れた奥深いゲーム性
- 無限の宇宙を飛びかい, 敵と戦う, 壮大なゲーム・ストーリー展開

とあります。

ナムコの作品ですから, おおいに期待させるところはありますが, とりあえずは写真1枚でガマンしてください。

よく見ると, あのボスコニアンのベース・ステーションらしきものが写っているようです。

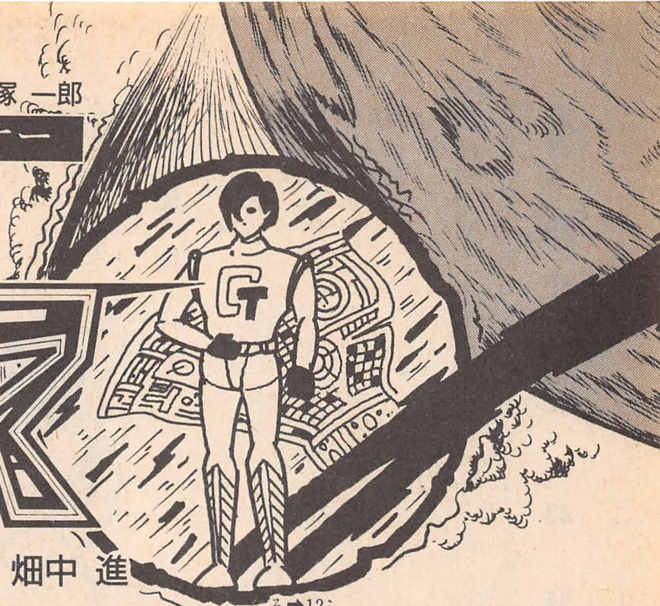


▲ナゾを秘めたスターラスターの画面

©手塚 一郎

ペーパー・アドベンチャー・コーナー

デイモス



作：畑中 進

遊びかた

まず，番号を見ます。すると今，あなたのいる状況が書かれており，さらに，今，可能な動作がそこに書かれているのでその中で一番したい動作の後に➡で示されている行番号へ行きます。そしてその行番号を読み，自分のしたい動作を選んで … これのくり返しでゲームを進めてください。ゲーム・オーバーになったら行番号１から再びスタート！

注）関係のない行番号の文は絶対読まないでください。あなた自身があとでつまらない思いをするだけですから…。

STORY

ここは，火星の衛星，デイモスだ。ここには，大悪党ウィケッドのアジトがある。アジトとは言っても，誘拐犯がかくれるような小屋ではない。ウィケッドはこの直経８㎞の小型衛星のほとんどを支配，機械化させてしまっていて，むかしの星の面影など少しもないのだ。

おれの名は，チャスティス。今，デイモスの中にいる。うまく潜入したつもりだったのだが，一生の不覚だった。あんな雑魚につかまるとは……。

なんとしてもここから逃げ出さなければ……。そして，ウィケッドをたおすという使命を必ずはたさなければならないのだ。

1 はじめに何をしますか？
ろうやを見る➡8　なにもしない➡5　ねむる➡6

2 チュウチュウ➡10

3 ギャー！　高圧電流が流れていた。
ゲーム・オーバー

4 あっ，警備員がご飯をもってきた。
ご飯を見る➡20　警備員に話す➡25　食べる➡7

5 よし，なんとかして脱出しなければ！
鉄ごうしを開ける➡3　見る➡8　ジャンプする➡19

6 あー，よく寝た➡4

7 ワーッ，人間だけにきく毒が入っていた。
ゲーム・オーバー

8 粗末だなあ。汚いベッドのほかにはなにもない。
さらに見る➡10　寝る➡6　鉄ごうしを開ける➡3

9 おや，手紙がついているぞ
読む➡38　ご飯を食べる➡7　鼻をかむ➡15

10 ねずみがいるぞ。
つかまえる➡16　話しかける➡2　食べる➡31

11 だめだ，天井は高くて上に登れない➡50

12 なにかいってるぞ
聞く➡29　ご飯を食べる➡7　無視する➡18

13 １か所だけ，色のちがうところがあるぞ➡54

14 「ここで飛びはねるといいことがあるよ」➡30

15 気分すっきり!!
ご飯を食べる➡7　食べずに捨てる➡5

16 つかまえた。おとなしそうなやつだ。
ポケットに入れる➡18　食べる➡31　逃がす➡5

17 道が三つに分かれている。
右に行く➡32　左に行く➡49　真ん中に行く➡37

18 あっ，警備員がご飯を持ってきたぞ。
食べる➡7　話す➡25　ねずみを見る➡12

19 うわ～!!　ゆかがぬけて下に落ちていく➡47

20 とってもうまそうだ。
さらに見る➡9　食べる➡7

21 「おれの名はアネストだ」➡34

22 「用がないのに呼ぶな!!」グワー，殺されてしまった。
ゲーム・オーバー

23 よし，だいぶ目が慣れてきたぞ➡58

24 きげんをよくしたようだ➡36

25 「なんか用か？」
はい➡34　いいえ➡22

26 ねずみはどこかへ行ってしまった。
カベに体当たりする➡45　ゆかを見る➡13

27 警備員はおこって，あなたを殺してしまった。
ゲーム・オーバー

28 あれ，カベにボタンがある。
押す➡61　なめる➡82　たたく➡57

29 なになに，「腹が減って死にそうだ。食べ物めぐんでくれえ～～」と言っている。
「おまえになんか，やるもんか」自分が食べる➡7　めぐんでやる➡41　ねずみを食べる➡31

30 警備員は行ってしまった。
ご飯を食べる➡7　ジャンプ➡19　なにもしない➡5

31 グワー，ばい菌だらけのねずみだ～。
ゲーム・オーバー

32 エレベーターがあるぞ。
乗る➡62　見る➡66　もどる➡17

33 「ゆかを，注意して見てごらん」➡26

34 「なんの用だ？」
トイレはどこ？➡27　名前は？➡27　カッコイイ!!➡24

35 見張りがいねむりをはじめたぞ➡44

36 「いいことを教えてやろうか？」といってきた。
聞く➡14　無視➡27

37 あっ，敵の見張りだ!!➡59
38 「このめし，毒はいっとる。食べたら死ぬで～。狂人21面相」
食べる➡7　食べずに捨てる➡5
39 なんだか，この部分は弱そうだぞ➡54
40 暗くて何も見えないなあ。
動く➡43　じっとしている➡23
41 「ありがとう。お礼にいいことを教えましょう」➡33
42 警備員がうじゃうじゃいるぞ。
ガリバンに変身する➡80　女の子に変身する➡74　ウイングマンに変身する➡64
43 あなたはカベにぶつかって死んでしまった。
ゲーム・オーバー
44 見張りをやっつけることができた。
まっすぐ進む➡45　見る➡53　もどる➡17
45 なぜか，天井が落ちてきて死んでしまった。
ゲーム・オーバー
46 さ～て，どうしますか？
本を読む➡88　ひきだしを開ける➡65　ドアから出る➡70
47 いたたたたっ!!　ここはどこだろう？➡50
48 「ポンポン」と音がする。どうやら下は空洞のようだ➡54



49 敵の見張りがいて殺されてしまった。
ゲーム・オーバー
50 さっきいたのが1階だから，ここは地下なのだ。
見る➡40　動く➡43　もどる➡11
51 "このエレベーターはカギがないと動きません"と書いてある➡69
52 ぐわぁ～。あなたは，硫酸のミゾにはまって死んでしまった。
ゲーム・オーバー
53 道が二つに分かれているぞ。
まっすぐ行く➡45　曲がる➡71
54 さあ，どうしますか？
たたく➡48　さらに見る➡39　飛びはねる➡19
55 楽勝，楽勝！　あとはウィケッドをやっつけるだけだ➡75
56 だんだん息が苦しくなってきたぞ。
とびらはもう開かない➡72
57 いたた!!　手が折れてしまった。
ゲーム・オーバー



58 なんだここは，通路が続いている。
まるで迷路のようだ➡17
59 敵は武器を持っているぞ。
もどる➡17　じっとしている➡35
戦う➡64
60 ウィケッドが，宇宙船に乗って逃げようとしているぞ➡83
61 うわぁ～，落とし穴だ。あなたは死んでしまった。
ゲーム・オーバー
62 なんだ，このエレベーターは。動かないぞ➡56
63 わっ，部屋がある。
入る➡52　見る➡85　ジャンプ➡67
64 うわぁ～，殺されてしまった。
ゲーム・オーバー
65 からっぽだよぉ～～～➡46
66 はり紙があるぞ。
エレベーターに乗る➡62　見る➡51
67 部屋に入ったぞ➡78
68 ウィケッドの乗った宇宙船は，故障して爆発したそうだ➡90
69 どうしますか？
乗る➡62　もどる➡17
70 ここは異次元だ。あなたはここに永久にさまようことになってしまった。
ゲーム・オーバー
71 あれ，変なところにきたぞ。
すすむ➡43　見る➡28　叫ぶ➡45
72 とうとう，ちっ息死してしまった。
ゲーム・オーバー
73 どうしますか？
乗る➡62　カギを使う➡76　もどる➡17
74 うわっはっは。スケベどもめ。デレデレして攻撃してこないぞ!!➡81
75 あっ，ウィケッドめ。屋上の宇宙船ドックのほうに逃げている➡60
76 やったね。どんどん上にあがっていくぞ➡84
77 やったぁ～。正義は必ず勝つ。
The End
78 部屋には，机と，本棚とドアがある➡46
79 あれっ？燃料が少なくなってきた➡87
80 あなたは，ずっこけて死んでしまった。
ゲーム・オーバー
81 どうしますか？
変装をとる➡64　攻撃する➡55　逃げる➡80
82 ん，カベがせりあがっていくぞ➡63
83 どうしますか？
ウィケッドをおしのけて，宇宙船に乗る➡79　あきらめて追わない➡68
自分もいっしょに乗る➡89
84 どうやら，ウィケッドの部屋の近くまで来たらしい➡42
85 部屋の入口のところに，硫酸のみぞがあるぞ➡63
86 まあそんなにがっかりすることはない。君は悪をほろぼしたんだ!!　オシマイ。
87 とうとう動けなくなってしまった。
ゲーム・オーバー
88 あっ，本の中にカギがはさんであったぞ。
ドアから出る➡70　エレベーターの前に行く➡73
89 ウィケッドと争っている間に，宇宙の嵐に巻き込まれ，2人とも死んでしまった➡86
90 そして，ウィケッドも，宇宙のちりになってしまったそうだ➡77

●投稿待ってまーす

本コーナーへの，読者の投稿をお待ちしています。ていさい，行数などは本記事を参考にして，原稿用紙に書いてお送りください。

内容は未発表で，オリジナルのものに限ります，もし，制作に当たって参考にしたものがなどあれば，必ず書きそえてください。

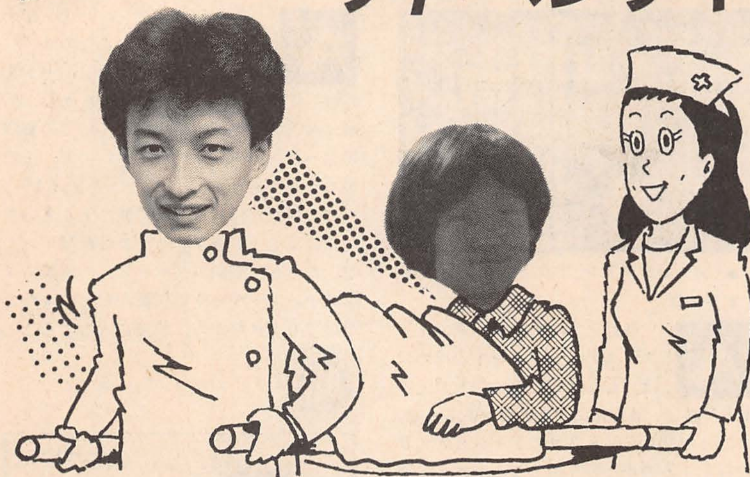
また，全体のあらすじやフローチャート，正しい行きかたの順序も必ず書きそえてください。

あて先は，

〠141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社出版部 マイコンBASICマガジン 編集部SUPER soft コーナー「ペーパー・アドベンチャー」係です。

掲載されたかたには，規定の原稿料をおしはらいします。

山下 章のレスキュー!!…… アドベンチャー・ゲーム



このコーナーは，アドベンチャー・ゲームを楽しむ読者のみなさんのためのページです。どうしても解けないゲームに関する質問や，かくれ情報など，みなさんからのお便りに，山下 章先生がこたえてくれます。

本文の一番最後に載っているきまりを守って，どしどし応募してください。

なお，タイトルの山下先生とつぐ美ちゃんが運んでいる救出者として登場したい人は，できるだけアップで顔が写っている写真をお送りください。本コーナーにピッタリの写真を選んで毎号，月替わりで掲載します。今月の救出者は神奈川県横浜市の迎田　俊樹君です。

Q&Aコーナー



山下先生，こんにちは!! ところで，レスアベで今まで一度も『新竹取物語』が出たことがないのはなぜですか？　ボクはこんなに悩んでいるというのに……。ボクがわからないのは，森にいるおじいさんの場面です。「洞窟を通っていく方法」はクリアできたのですが。お願いします，マッチはどこにあるんですか？　どこかに別の場所へ行ける入口でもあるのでしょうか？

〔岡山県都窪郡・高谷信宏12才〕



▲初登場の『新竹取物語』



べつに『シンタケ』をさけてたわけじゃないんだけど，そういえば今回が初登場だね(『シンタケ』ファンのみなさん，ゴメンナサイ)。さて，高谷クンの質問に答えちゃうと，マッチはスタート画面に描かれているある物の××に隠されているんだ。だけど，いくらスタート画面で「ミル」とか「シラベル」とかやってもダメ。一度その場所へ移動してからでなくっちゃ。AVGとしては，わりと基本的な動作だヨ。



教えてください！　MSX版の『続・黄金の墓』の第1章で，どうしてもヘビのところが通れないのです。剣を持っているのですが，ヘビにはききません。酒場の場面がクサイと思うのですが，何もできません。どうしたらヘビを殺すことができるのでしょうか？

〔神奈川県川崎市・片田勝彦13才〕



『続・黄金の墓』の質問のハガキをくれる人は，みんな第1章でつまずいているようだね。このヘビを突破するためには，各場面で順序よく行動しなくちゃいけないんだ。たとえば，酒場ではある情報を聞いておかなければならないし，女の人からはある物をもらっておかないとダメ。そしてもっとも大切なのは，洞窟の中にいるアイツをキミの相棒にしておくことだ。



ボクは，X1用の『WORRY』に取り組んでいる13才の少年です。1Fのピアノの横にあるドアにカギがかかっていて開きません。ある情報では「このドアを開けるためには，ピアノにある音を入れれば……」と書いてあったのですが，その音がわからないのです。いろいろ探し回ってみても，ヒントらしい物は見つからないし。先生，どうか教えてください。

〔横浜市金沢区・高井俊男13才〕

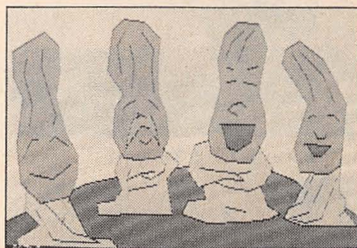


『WORRY』はX1とMZ-1500用しかないAVGだけど，質問のハガキが非常に多いので，P88ユーザーのボクは友達の家のX1でプレイしてみた。なるほど，このゲームはミステリーハウス・シリーズで一番難しい。ゲームを解くうえで特にキー・ポイントとなるのが，高井クンの悩んでいるピアノのところだろう。この場面であるメロディを演奏すればドアが開くんだけど，そのヒントは2か所で知ることができるんだ。ひとつは2Fにある本棚(ここのヒントは不十分)。そしてもうひとつは，3Fのベッドで××すると――ホラ，四つの音名が記してあるだろ？



山下先生こんにちは。私は今，『サラダの国のトマト姫』を解いているのですが，ピーナッツ一家の場面で悩んでいます。ピーナッツの家族はただ笑っているだけで，何も話してくれません。いろいろとやったのですが，何も変化がないので，「タタク」とか「ナグル」「コロス」「イエ　コワス」など，すごくかわいそうなこともしてみましたがダメでした。どうか力をかしてください♡

〔奈良県北葛城郡・高田章子18才〕



▲ニコニコ笑っているピーナッツ一家だが



ウ～ン，実にオシイ。章子ちゃん，動詞はそれであってるんだヨ。名詞にもうひとひねり欲しかったね。たぶん章子ちゃんは「ピーナッツ　××スル」というふうに入力したんじゃないかな？　そうじゃなくて，ここでは特定のピーナッツに対して行動しなくちゃいけないんだ。ピーナッツの家族なんだから，お父さんもいれば，お母さんもいるよね……。



山下先生こんにちは！　ボクは今，だれも知らないAVG『超人ロック』をやっています。そこで質問なのですが，ヒツジの場面では何

をしたらよいのでしょう？　たぶん，このヒツジを連れていくのだと思うのですが。ヒツジのまわりに生えている草を取ってあげようとしましたがダメでした。ちなみに，ボクはPC-8801mkIISRのユーザーです。

〔北海道函館市・すってんころりん14才〕

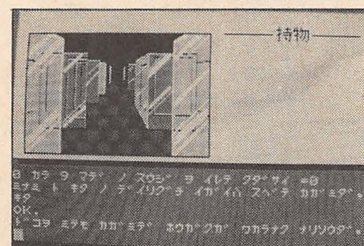


すってんころりんクンは，自分の飼っている犬をかわいがってあげるときに，まず何をするかな？　それから，幼稚園などで先生が生徒をほめるときにすることといえば？　ここまでヒントを書けばわかるよね。ところでキミは「だれも知らないAVG」って言ってるけど，そんなことはないヨ。どんなAVGだろうとボクは少なくとも名前だけは知ってるし，要望が多ければ他機種のものでもプレイしちゃうから，マイナーなAVGについての質問のおハガキも，どしどし送ってくださいネ。



ボクは今までAVGをあまり解いていないのですが，スタークラフトの『ファンハウス・ミステリー』でいきづまってしまいました。機械室で使うハンドルが置いてあるという監視室が見つからないのです。ヒントブックを見て，メガネをかけて鏡の部屋を歩き回ればいいということがわかったのですが，それらしい部屋はまったく見つかりません。5時間も続けてプレイしていて，お母さんに怒られてしまいました。もう山下先生にお願いするしかないのです。

〔東京都町田市・伊藤勇地12才〕



▲『ファンハウス・ミステリー』

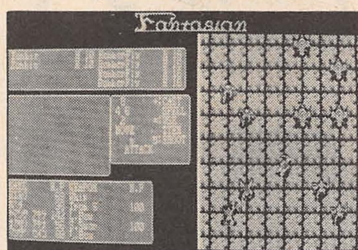


伊藤クンは知ってると思うけど，鏡の部屋の中は四次元迷路になっているんだ。だから，1場面に1個ずつ持ち物を置いて「マーキング」という方法でマップを作るしかない（詳しくは今月発売のチャレ・アベ別冊号を読んでね)。キチンとマッピングすれば，壁にドアのある部屋が見つかるはず。どうしても見つからない場合は，遊園地の入口に向かって逆もどりするといいヨ。



こんにちは，山下先生。ボクは，うわさのRPG（ロールプレイング・ゲーム）『ファンタジアン』でどうしてもクラス・チェンジができないのです。パーティは全員LEVEL 9なのに，クラス・チェンジしようとすると，「レベルガタリマセン」と冷たい返事が…。ウワサでは，LEVEL 9でもFIGHTERやROBBERになっているのです。マジック・アイテムが足りないのなら，そういうメッセージが出るはずなのに，なぜでしょう？

〔茨城県土浦市・高野　勉？才〕



▲『ファンタジアン』でクラスチェンジをするには？



高野クン，アマイ，アマイ。クラス・チェンジをするためには，LEVEL 9のひとつ上のLEVEL—MAXになる必要があるんだ。では，なぜLEVEL 9のFIGHTERが存在するのかということなんだけど，クラス・チェンジをするとそのキャラクターは再びLEVEL 0になってしまうからなんだ。つまり，FIGHTERやROBBERをもう一度LEVEL—MAXまできたえあげなくちゃいけないというわけ。さらに，クラス・チェンジの際には，マジック・アイテム（BATTLERならHelm of Aslan）が必要なので注意するように。



山下先生，こんにちは。はじめておたよりします。ボクは今，P88SRで『軽井沢誘拐案内』を解いているのですが，第2章からまったく進みません。一応全員から話を聞いたり，物を拾ったりしたのですが，どうしても地蔵ヶ原の別荘に入れないのです。先生，どうか教えてください。

〔東京都世田谷区・ストロングマシーン5号13才〕



オッ，ボクと同じ機種のユーザーだな（ちなみにボクは，88SR，88，Apple，ファミコンを持ってマス)。この『軽井沢』は，テンキーの入力だけでプレイできるんだけど，意外にむずかしい。たとえば，同じ場所でも2度目に行くと，ちがう情報が得られることもあるんだ。それに，途中で拾った物を見せて回ると新たな事実がわかって状況が変わることもある。まずは花山さんに会いに行ってみよう。そして，あさみ→篠田に会うことができれば，もうすぐ地蔵ヶ原の別荘の中に入れるヨ。



コンニチワ，山下先生！　ボクは超難解と言われる『ワンダーハウス』（TFK）で1年も悩んでいます。自分としては，けっこう進んだと思うのですが，三つの窓がある屋根裏部屋のところがわかりません。パラシュートを使ってどこの窓から降りても，パラシュートが開かないので死んでしまいます。山下先生，どうやったらよいのでしょうか？　どうか教えてください。P.S. ボクは山下先生のファンです!!

〔長野県茅野市・小林弘明？才〕



答えはカンタン，パラシュートがこわれてるからなのサ！　×××を使ってパラシュートを修理してやればいいんだヨ。それから，以前にお答えしたヘビの場面についての質問のおハガキがあいかわらず多いので，この場をかりてもうちょっとヒントをあげよう。ヘビに対しては，地下室で聞こえるあいさつの言葉を「SAY」してあげればいいんだ。ただし，空白（スペース）の位置やクエスチョン・マークの位置がひとつずれただけでもダメだから，慎重に入力すること。





〔愛知県名古屋市・前川裕美13才〕



裕美ちゃん，キレイなハガキを何枚もアリガトウ。ふつうの月だったら「おハガキNo.1」になれたのに，今月は強敵がいて残念だったね。さて，裕美ちゃんはリール神社の中で悩んでいるようだけど，ここでは床についているトビラのような物に注目してくれ。丸い印の上にある物を××すると，地下への入口が現われるんだ。神社なんだから，やっぱり神様に関係のある物を使えばいい。



章先生，こんにちは。ボクは『オホーツクに消ゆ』で迷っています。増田・飯島・白木の3人が殺され，紋別で見知らぬ男から「あんた，鉄二さんかね？」と言われるところまでは行ったのですが，そこからわからなくなってしまいました。いろいろやってみたのですが，何の変化もありません。どうかよきヒントをお願いします。

〔千葉県松戸市・古瀬義久11才〕

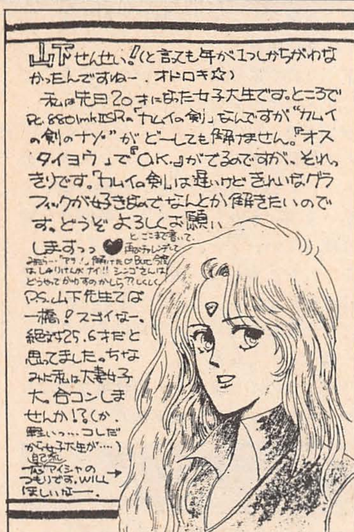


▲『オホーツクに消ゆ』湖のほとりにきた



このゲームは，これといった決まった解きかたがあるわけじゃないからすごく解説しにくいんだけど，おそらく古瀬クンは摩周湖でやり忘れていることがあるんじゃないかな？　最初に野村真紀子と会ったときにあることに気づいておかないと，ここでいきづまってしまうんだ。やるべきことさえやってあれば，歩き回っているうちに「ボス，たいへんです！　知床でまたも殺しだそうです」と部下のシュンが叫んでくれるはずだ。もう一度各場面をチェックし直してみてね。

今月のおハガキNo.1



〔千葉県・佐脇麻実20才〕



オットォ，このイラストはスゴイ!!　『WILL』のアイシャを描いて送ってくれる人は多いけどその中でもこれは最高!!　さっそく麻実ちゃんの質問に答えちゃうと，『カムイの剣』のしんごさんは，シュリケンなどの武器を使うのでなく，キミが最初から身につけているワザで倒すことができるんだ。くわしくは，マニュアルに書いてあるヨ。P.S.ぜひ合コンをやりましょう！

読者の広場

㊙情報だょ～ん!!　ボクははじめて隠しコマンドもどきと隠れキャラをP88SR版の『WILL』で見つけました。さっそく紹介します。

①最初の画面で「イシ　ヒロウ」
②同じ場所で「アナ　ホル」「ウ○○　スル」（食事中にはしないこと!!）
③最初の画面から×××の方向へ行き，そこで「ウミ　ミル」

〔香川県三豊郡・星川貴紀15才〕



私は『ウイングマン』をやっていろいろ㊙を見つけました。それを発表します。

①保健室で「とる　まどがらす」
②きよみに「ぬがす　ふく」
③屋上で「のぼる　かなあみ」
④裏庭で「たべる　たまねぎ」
⑤職員室で「たたく　まつおか」

〔神奈川県川崎市・小林紀子14才〕



これはスゴイ!!　ボクはFM-7の『ハイドライド』で隠れキャラを二つも発見してしまった。

①LIFEがある長さのときにドラゴンを殺すと，空飛ぶ恐竜プテラノドンが出てくる。
②オクトパスを殺してからあることをすると，人魚が出てEXPのメモリが二つ分増える。
ぜひ一度やってみてください。

〔静岡県湖西市・佐原　敬15才〕



山下先生，お元気ですか？　ボクの発見した隠しコマンドを発表します。

①『サザクロ』のリンゴ栽培ルームで「リンゴ　トル」
②『サザクロ』のADV2の少女に「ルビー　ワタス」（もちろんルビーが必要）。
③同じく『サザクロ』の13セクター会議場で星のドアに入り，「カベ　タタク」。
④『タイムシークレット』でドアを開けずにドアのある方向へ進む。
⑤同じく『タイムシークレット』でナスカの王様と戦う。
⑥さらに『タイムシークレット』の図書館で「ホン　トル」。
⑦『ウイングマン』でモモコちゃんに「ぬがす　ふく」。
⑧『メフィウス』の牢獄でゴンダーを「タタク」。



『デゼニワールド』は，ベーマガ1月号に84年12月発売予定と書いてあるのにまだ発売されない!!　まさかバグがとれないのでは？

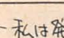
〔京都府京都市・奥村重生14才〕



ホントにどうしたんだろうねえ。ちまたのうわさによると，中本さんがファミコンソフトにかかりっきりで，パソコンソフトにまで手がまわらないそうなんだけど……。ハドソンさん，ぜひぜひお願いしますヨ。もうすぐ発売予定1周年なんですから。



私は発見した!!
電波新聞社発売のThe Demon Crystalで何をかんちがいしたのかLOADすると突然!
CONGRATULATIONS!!
YOU HAVE FIND DEMON TOP SECRET PROGRAM.
SECRET ACTION
HOUSE 1... NOT KILL MONSTER AND GO ON THROWING F.B.
HOUSE 3... START? ... NO! HOLD UP.
I WISH YOU GOOD LUCK.
MESSENGER TAMO
E.P.Y.M.C.X.
と出たのです。これはほんとうの話で!．もう一回出そうと思っても出ませんでした。
宝物の発見に関係あると思うんですが…
by まっちゃん





山下先生，ひとつお願いがあるんですけど，ラジオで「山下章のレスキューAVG相談室」なんていうのを作ってみてはどうですか？

〔福岡県行橋市・棚田文生13才〕



ムムッ，それは「子供電話相談室」のマネだね。スポンサーさえついてくれるんなら，何だってやるんだけど……（**編集長**：わしゃ知らん！）。



毎月いろいろなプレゼントをどうもありがとう。ペーパーAVGを送ってくれた静岡県清水市の宗　幹之クン，菊地桃子の生写真etc.を送ってくれた福岡県郡山市の少年Aクン，岐阜県安八郡の森　芳和クン，北海道札幌市の橋場智明クン，バッジを送ってくれた北海道野付郡の山口研也クン，その他たくさんのみなさん，この場をかりてお礼を言わせてもらいます。

〔山下　章〕

この「レスキューAVG」のページに応募したい人は，ハガキにわからないシーンを書いて，以下のあて先まで送ってください。ただし，質問は1人1ゲーム1シーンにかぎります，そして，必ずキミの体験談や失敗談（○○○と入力したけどダメだったなど）を書きそえてください。また，「読者の広場」「突撃インタビュー」「チャレンジAVG」に対するハガキ，さらにはファンレターなどなんでもお待ちしています。みなさんのハガキでこのページを盛り上げていきたいと思います。なお，電話による問合わせには編集部はいっさい応じませんので，ご了承ください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15　電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部「山下　章のレスキュー・アドベンチャー・ゲーム」係まで。

山下章の突撃インタビュー⑤
〜スタジオ・ジャンドラ編

今月は，ENIX（エニックス）から発売されているSF-AVG『ザース』の制作者，スタジオ・ジャンドラを訪ねてみました。ところが，ジャンドラのスタッフたちは次回作の開発で忙しそうだったので，スタジオ内をウロウロしていた『ザース』の登場人物たちにインタビューを敢行してみたのです(？)。

山下：こんにちは，ザースさん。『ザース』というゲームは，世間のパソコン少年たちに非常にウケているようですが，『ザース』の制作に乗り出したきっかけを教えてもらえますか？

ザース：ハイ，他に類を見ない高速画面表示で，ハイレゾAVGに革命をもたらそう！　そして，プレイヤーのみなさんに楽しんでもらえるゲームを作ろう！　というのを合言葉にスタッフを集めて制作にに入ったのです。主役の私は，すごいハード・スケジュールをこなしたんですヨ。

山下：へーえ。ところで，『ザース』の売り物といえばやっぱりグラフィックですが，ああいう絵はどうやって描かれるんですか？　ボクの好きなミリカちゃん，答えてくれるかな？

ミリカ：ハーイ♥　あの美しい画面は，スーパーDANっていうグラフィック・ツールを使ったのよ。あっ，ちょうどここがグラフィック担当の部屋ネ。あれ？　プログラマーの杉江氏もいるワ。なによ，ジャンドラって四畳半で仕事しているの？

佐山：ハッハッハ，じつは，そーなんです。今，ボクと中沢氏で原画をデジタイズしているところです。

ミリカ：ふーん，こうやって私ができたわけなのね？

中沢：そーです。エヘヘーッ，ミリカちゅわーん♥♥♥

ミリカ：キャーキャー，ヘンタイジャンドラ!!（ドタバタ……○★△！）

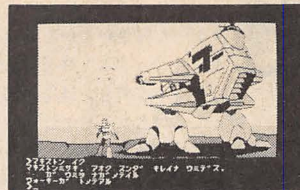
山下：エーッ，さわがしいようなので，ほかの人に質問してみましょう。どなたか，シナリオについてのお話しを聞かせてもらえませんか？

ランド：それについては私，根暗のランドがお答えしよう。『ザース』のゲーム・シナリオの時代の流れ，大まかなストーリーは，プログラマーの杉江氏によって作られた。細かな部分は，ほかのみんなで話し合い，シェイプ・アップの末，完成したのだ。うおぉ，オレを殺したのはどいつだ〜!!（ドンガラ，ガッシャーン!!）

山下：……。どうも，ユニークな人が多いようで…。今度は，まともな人にインタビューしてみましょう。トラルドさん，リムくん，スタジオ・ジャンドラっていうのはどういう集まりなんですか？



▲『ザース』の冒頭で「私の村を救って」とカワユク登場するミリカちゃん



▲アニメファンをわかせた『ザース』のグラフィックの秘密は？

リム：うーんと，『ザース』を作った当時，構成員は7人でみんな高校生でした。各人がプログラム，アニメ画，根性などにすばらしい力を持ったエキスパートだったのです。

トラルド：そうね，そして毎晩プログラマーの杉江氏の部屋に集まって『ザース』を作ってたのよね。うわさによると，これからのジャンドラはパソコン・ゲームにこだわらず，さまざまな分野への進出を目指してるんですって。

佐山：どこかでジャンドラの名前を見かけたときには，「ガンバレよ！」と応援してください。

山下：なるほど，ジャンドラの未来は明るいわけですね。ところで，『ザース』の第2弾が作られているという話を聞いたのですが？

由香：はじめまして，次回作の主人公，広瀬由香でーす！　今回は『ザース』の第2弾ではありません。登場人物も一新して，オリジナルのストーリーで勝負します。題名は『YUKA』。すでにグラフィックも何枚かできつつあります。でもこの絵，すごいですネェ。画面圧縮ですか？

佐山：エッ？　じ，じつはライン&ペイントなんです……ハハハ。

由香：みなさん，完成に向けてがんばってくださいね!!

山下：それでは最後に，ベーマガ読者になにかメッセージを送ってください。

ジャンドラ：短いプログラムをどんどん作って投稿に燃えるのもいいが，大作にチャレンジしてみるのもいい経験になると思います。どっちにしても，時間を有効に使っていいゲームを作ってください。

山下：わかりました，伝えておきます。今日はお忙しいところ，どうもありがとうございました（ハァ，今月のインタビューはつかれたなあ…）。

（なお，このインタビューの登場人物たちが実在するかどうかは不明です）

★今月の注目ソフト ABYSSII—帝王の涙—
（ハミング・バード）

FM-7ユーザーにはもうおなじみだと思うけど，ハミングバードといえば古くからAVGを手がけているソフトハウス。前作『地獄の練習問題』以来，しばらく沈黙を守っていたのだが，このたびひさびさに新作を発表した。それがこの『ABYSSII—帝王の涙—』だ！

キミの名はモズ・シバット。前回『ABYSS』の任務をみごとに果たした一流の冒険者だ。キミは宇宙マフィアの巧妙なワナに落ちて，体内に超小型中性子爆弾を仕かけられてしまった。無事に取り除いてほしいのなら，全宇宙を支配できる最終兵器「帝王の涙」を探し出してこいというのだが…。

美しいグラフィックと，洗練されたストーリーは，さすがハミングバードという印象を受ける。途中でかわいい女アンドロイドが相棒になってくれるし，「帝王の涙」の正体はじつに意外！　最近，新作不足のAVG界でキラリと光る作品だ。



▲カッコイイ タイトル画面

評価	
グラフィック	★★★★★
ストーリー	★★★★
難易度	★★★★
総合評価	★★★★
対応機種	FM-7／NEW7(5FD)／77(3.5FD) ¥6,800 PC-8801/mkII/SR，X1turbo：近日発売

パソコンソフト

Final Justice

ファイナルジャスティス

for MSX
by PONYCA
written by
なるみりく

ＭＳＸソフトのポニカから，新作が登場しています。擬似３Ｄ画面のリアルタイム・ロールプレイングものの「パストファインダー」と，ＳＦシューティングものの「ファイナルジャスティス」がそれ。どちらもＭＳＸユーザーにはみのがせませんが，今回は「ファイナルジャスティス」をご紹介しましょう。

STORY

西暦２×××年，地球の人口は100億を超え，居住の地を宇宙空間に求めざるをえなくなった。大規模な移民計画の途中，帝国ゴースが大侵略を開始した。さあ，地球最後の戦士としてファイナルジャスティス号に乗りこみ，敵艦隊を撃破してくれ。

ファイナルジャスティスはシューティング・ゲーム

プレイヤー（アナタ）は「ファイナルジャスティス」という戦闘機を操作してつぎつぎと出現する敵をやっつけてください。ファイナルジャスティスは，８方向に動くことができ，スペース・キー（またはトリガー）で弾を撃てます。

ファイナルジャスティス号には，地球最後の戦士であるアナタが乗っているので，もし敵に破壊されるとゲーム・オーバーになってしまいます。ところが，さすが地球最後の望みをかけた戦闘機だけあって，シールド・エネルギーがなくなるまでは，敵の弾などに当たっても平気なのです。

各面の最後には「カーバス」という敵の要塞が出現し，これを破壊するとつぎの面へ進めます。面数は全部で８種類あり，８面をクリアすると難易度がグッとあがった１面へ。合計で99面まであるようですが，そこまで行くプレイヤーは何人いるのでしょう？

多彩な敵キャラクターの攻撃

このゲームの特徴は数多くありますが，まずは敵キャラクターの説明からしていきましょう。敵のキャラクターの数は全部で11種類。あまり多いとはいえませんが，同じ種類の敵でもちがった攻撃をしてきたりするのです。たとえば「テト」と名づけられた三角すいのキャラクターは，

ＷＨＩＴＥ（ホワイト）……おとりの戦闘機で，プレイヤーの頭上で動きまわり，惑わせる

ＧＲＥＥＮ（グリーン）……ＷＨＩＴＥにミサイル発射機能をつけたもの

ＧＯＬＤ（ゴールド）……ＷＨＩＴＥをオキュケットという物質で加工したため，破壊不可能

ＨＹＰＥＲ（ハイパー）……エネルギーを集中したため動きまわることができなくなり，すぐに飛びさっていく

と，いうように多彩です。

また，これらのキャラクターの混合攻撃がじつにスバラシイ。まっすぐに飛んでくる物，円をかくように動く物，破壊できない物，左右にふるえる物，画面の下から出てくる物などなど…。個性あふれる動きのキャラクターがいろいろな組み合わせで攻撃してくるので，むずかしいだけでなく奥の深さが感じられます。どんなにてごわい攻撃でも，それぞれの敵の攻略法をたどっていけば自然にクリアできるというのが，混合攻撃のよさ。そういった意味では，一種の謎解きのようなおもしろさもあると思います。



▲三角すい（テトラ）の形をしたテトと，円を描いて飛行するエメラルド・ガウの混合攻撃



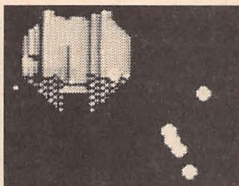
▲四角い敵はバルボ。とてもかたい敵なので，撃つよりかわすテクニックが必要



▲ななめに飛んできて弾をばらまいて帰っていくグリーン・トリパー。身のこなしはかなり速い



▲１面の敵要塞（カーバス）が出現!!弾を30発当てると破壊できる。


▶２面のカーバス。このしつような攻撃にアナタはたえられるか!?


◀３面のカーバス。ほとんどウデがケイレンしてしまう!!


▲シールドがなくなるとファイナルジャスティスは爆発してしまいます。

攻略パターンを見つけよう

敵の出現する場所が決まっているというのもいいと思います。敵が出てくる前に先まわりするなどということもできるので，プレイすればするほどおもしろくなるのです。

そのほか，敵の要塞（４種類あります）が撃ってくる弾をよける快感，ボタンを押せば押すほど弾を多く撃てるなど，かなりよくできたゲームです。

最後に

ゲーム中にあることをすると，ファイナルジャスティスの性能を高めたり，シールド・エネルギーを増やしたりすることができるそうです。もし発見したら，編集部へレポートしてください。

読者参加！ チャレンジ企画

ファミコン版 ドルアーガの塔100階クリア！

Written by 響あきら

ハーイ！ お待たせ。今月はファミコン用ドルアーガの塔のもう一つのエキストラ・バージョンの21～40フロア(81～100フロア)までの宝物の出現方法と各フロアの攻略アドバイスです。10月号のドルアーガの塔の記事が大反響を呼んで，編集部にたくさんレポートが送られてきました。一つ一つ，ていねいに読んで僕はもう感激。読者のみなさん，レポートありがとうございました。

レポートしてくれた人のほんの一部を紹介すると…大阪府箕面市の井上元文君，よく書けたレポートでした。横浜市旭区の本田浩仁君！ キミのレポートが一番乗りだったよ。受験勉強もそっちのけで解いてくれた愛知県春日井市の佐田和也君にもありがとうといっておこう。受験勉強もがんばってね。

ほんとうは全員の名前を載せたいけれど，スペースのつごうで，はぶきます。ごめんなさい。ではいくぞ！ ファミコン用ドルアーガの塔，エキストラ・バージョン21～40フロア公開！

階	宝　物	出　現　方　法	ワンポイント・アドバイス
21	グリーン・リング	ウイザード・ゴーストを殺す前にミラーナイトを倒し，カギをひろう。	まず，ゴーストを壁がない長い通路におびきだし，そのスキにミラーナイトを殺そう。
22	ポーション・オブ・エナジードレイン	不明，レポート待ってるよ！	ボクは，プレイ中に偶然2～3回だしたことがある。ドラゴンと剣に関係があるように思うんだけど……。
23	バイブル	スライム，ウイザードの順に交互に殺す。	ブルー・スライムが4匹，ウイザードは3人いる。とにかく呪文には十分注意すること！
24	バランス	ブルー・ウィル・オー・ウィスプを上を向いて通過する。	立ち止まっているより，上を向いて歩きながらブルー・ウイル・オー・ウィスプをすれちがうほうが確実なようだ。
25	？？？	不明。レポート待ってるよ！	このフロアもだれも解いていない。「ナムコ，ナムコ」と祈ってみるのもいいかもしれないね。
26	ハイパー・ゴーントレット	カギを取ったら，呪文を受けずに扉をあける。	カギを取る前は呪文を受けてもOK。ただし，ドルイドを殺しちゃダメだよ。カギを取ったら呪文から逃げまくれ！
27	レッド・ネックレス	マトックを使いきる。	壁を4回こわすか，外壁に向かって使うかすればいいのだが，なるべく有効な壁をこわしたほうがいいね。
28	ブック・オブ・ゲート・ディテクト	ローパーと剣を出さずに，何回もすれちがい，体力を下げる。	宝箱がでるまでローパーと，すれちがい続けよう！マトックがないので，ドルイド・ゴーストの呪文も利用しよう。
29	ゴールド・マトック	剣を出した状態でポーズをかける。	ポーズ(画面ストップ)はスタート・ボタンを押せばかかる。つまり2回スタート・ボタンを押せばいいんだ。
30	ポーション・オブ・アンロック	マトックを使用せずに，扉をあける。	ちょっと試練のフロアだ。ローパーとすれちがうときは剣をだしていたほうが，体力の減りが少ないのでいいよ。
31	パール	壁に向かって剣をあてて，約10秒間待つ。	はじめにウイザードを4人とも倒しておいてから宝箱をだすようにしないと，まずムリ。壁は外壁でもいいよ。
32	バランス	クオックスが正面を向いているときに殺す。	31フロアの宝があれば楽にだせるはず。ただしダークグリーン・スライム(まっ茶プリン？)を甘くみてはダメだ！
33	ハイパー・シールド	最初に，レッド・スライムだけを2匹殺す。	21フロアと同じ要領で，ゴーストにフェイントをかけて，レッド・スライムを1匹ずつ確実に殺そう。
34	ブック・オブ・キイ・ディテクト	カギを取り，ミラーナイトとすれちがう(その逆も可)。	ウイザード1人をサッサと倒してから宝箱を出現させよう。それにしても，なぜ，どちらも34フロアは簡単なのかな？
35	ポーション・オブ・エナジー・ドレイン	ドルイドを2人殺し，ダークグリーン・スライムの呪文を楯で受ける。	いらない宝物だけど，たまには取ってみたら？なお，ダークグリーン・スライムは連続的に呪文をだすよ。
36	バランス	剣を出して立ち止まって，リザードマンとすれちがう。	リザードマンの近くにいき，ソーサラーの呪文のこない場所を選ぼう。2回ほどすれちがったら，すぐ逃げること！
37	ハイパー・ヘルメット	ローパーを1匹殺し，ゴーストとすれちがう。	このフロアは，オリジナルのドルアーガの塔と逆ですね。ローパーを倒すと体力をかなり使うので，ハイパーとは戦わないこと。
38	グリーン・クリスタル・ロッド	剣を出した状態でウイザードの呪文を楯で受ける。	これは，通常のドルアーガの塔と出現方法が同じだ。ウイザードを2人倒して迷路の4隅でやるのが一番安全。
39	レッド・リング	外壁に触れたまま，外壁に向かって歩き続ける。	運に左右されるフロアだ。歩き続けて（カラ歩き）タイマーが4,000くらい減ると出現する。あとは逃げるが勝ち！
40	ポーション・オブ・デス	何かを殺す。何でもいい。	宝箱をださないほうが難しいフロア。ただし，取ってしまうとギルをほとんど1人失うはず。

どうだったかな？ 絶好調の盛り上がりの中，来月号はついにラスト41～60フロアだ。最後に待ち受けるのは…ムフフそれは秘密。

またまたレポート待ってるよ。全60フロアをキチッと攻略レポートを送ってくれた人は，特別に来月号で名前を載せちゃうぞ。それから今回は女の子からのレポートがなかったので少し寂しかった，グスン。イラストだってOKさ。待ってるからね。バイバイ。

CHALLENGE HIGH SCORE!

このランキングは全国各地のお店の協力によりまとめています。ゲームの掲載順は人気度です。

全国集計 おめでとう You are Champion!

タイトル	メーカー	スコア	スコアラー
グラディウス	コナミ	3,867,200	HIRONORI and YUKO …大阪
バラデューク	ナムコ	48面クリア	全国40人の皆さん
ハングオン	セガ	43,645,480	GSX-R …愛知
魔界村	カプコン	3,307,200	ECMぜんじ …神奈川
T・A・N・K	SNK	最終面クリア	全国13人の皆さん
バトルシティー	ナムコ	1P 200,100 2P 450,200	NOP …京都 ぼちゃ+REOY.Y…山梨
飛龍の拳	タイトー	13,040,500	Juspion …京都
いっき	サン電子	10,000,000+α	SAC-Mr.TS …東京
ピーターパックラット	アタリ	961,218	CAT …北海道
戦場の狼	カプコン	9,999,900+α	Princess Puyouma …東京

タイトル	メーカー	スコア	スコアラー
キングオブボクサー	ウッドプレイス	9,999,000+α	小泉今日子(DPM)…東京 T.M.BROS(√2)…愛知
フェアリーランドストーリー	タイトー	101面クリア	全国8人の皆さん
メトロクロス	ナムコ	908,850	GMC. えるす …福岡
シティコネクション	ジャレコ	7,932,000	T.M. BROS(ATCHI) …愛知
マーブルマッドネス	アタリ	213,730	VERTEX-AXV …東京
シュートアウト	データイースト	8面クリア	全国5人の皆さん
1942	カプコン	12,170,990	小谷 …香川
青春スキャンダル	コアランド	2,111,300	小木曽発也 …東京
ツインビー	コナミ	6,388,650	K. W(FAC) …宮城
ワイバーンF-0	タイトー	10,000,000	TAROT …東京

このコーナーは，全国のビデオ・ゲーム・コーナーのご協力により作られています。掲載されている機種は，基本的にそれぞれのお店で人気の高いものです。

備考欄は，ゲーム難易度・エクステンド設定が標準のものと異なる場合，とくに高得点をマークしたときのクリア・ラウンド数，継続プレイのモードがある場合の使用の有無，そのほか，お店からの連絡事項のためのスペースとして設けられています。

「※」印がついているスコアは，備考欄には何も書かれてはいませんが，おそらく標準のものとは異なる設定でプレイしているのでは？と思われるものです。

なお，全国集計のハイスコアラーは，原則的に，難易度設定，クリア・ラウンド数の明確なスコアの中から選んでいます。また，機種によっては，一定のスコア以上はすべて同等の記録として，全国集計に掲載する場合もあります。ご了承ください。

平等で健全な競い合いをしていただけるよう，規約を設けさせていただいておりますが，ご意見などありましたら編集部までお寄せください。

函館キャロットハウス
北海道函館市美原町2-5-1 ☎0138-46-4336

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	10,650,430	岩瀬良治	
グラディウス	604,700	クリーミーマミ	
バラデューク	113,980	有斗の隠居	
T・A・N・K	10,000,000	HINCHAN	
飛龍の拳	822,800	ニカウ	
いっき	423,980	マミー&ニカウ	
チャンバラ	68,300	YIS & LEE	
1942	12,690,450	3－C－－同	
イーアルカンフー	999,400	播磨考司	
バックランド	1,408,640	石橋AFS	

ゲームコーナーロン
北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎011-761-6172

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	307,600	安藤敏哉	7面
★バラデューク	212,010	佐野賢	48面ハード
ロードファイター	633,850	嶋田喜彦	2ゴール
戦場の狼	3,443,200	千葉孝広	114面
メトロクロス	768,000	佐野賢♥ラム	SIR
バックランド	1,643,510	中野靖夫	38面
テディーボーイブルース	1,693,010	佐藤昌信	30面
マグマックス	298,000	KYON²	イージー
リバルス	601,590	矢野目	1コイン
べんべろべえ	356,570	俺はBEATION	

川沿キャロットハウス
北海道札幌市南区川沿2条1丁目18番17 ☎011-572-2370

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バラデューク	116,720	岡崎亨	
グラディウス	601,800	砂子田政昭	
メトロクロス	600,750	よこい♬ひろし	
ハングオン	18,412,700	内村誠助	タイム(5'01"28) GOAL
ドラゴンバスター	9,999,990	中西，砂子田	
ポールポジションII	66,480	鈴木靖彦	
いっき	1,565,320	内村誠助	150面
ブギーマナー	834,240	LITE. ACE	1コイン
青春スキャンダル	1,355,320	かねこたつや	
チャンバラ	90,850	APO	

プレイシティキャロット小樽店
北海道小樽市花園町1丁目1-10東宝スカラ座1F ☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	1,373,800	Hyperたけの	
魔界村	271,400	Lak	ノーマル 5面
ハングオン	25,286,160	内村誠助	ノーマル 4'54"10
バラデューク	97,520	月館弘達	ノーマル 36面
バトルシティー	157,700	T.M	ノーマル 2P41面
フェアリーランドストーリー	1,153,800	GOD	
★いっき	9,999,990+α	内村誠助	ノーマル 827面1P
★ピーターパックラット	961,218	CAT	ノーマル 21面
★T・A・N・K	9,999,990+α	紅尾鈴	ノーマル 最終面クリア
シティコネクション	1,000,000+α	Jak	ノーマル 9000km

澄川キャロットハウス
北海道札幌市南区澄川5条3丁目 ☎011-813-6445

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魔界村	227,100	石川	5面目
バトルシティー	184,400	CAT&石川	51面2プレイ
ピーターパックラット	694,999	金子たつや	17面1コイン
飛龍の拳	2,322,200	金子たつや	
ハングオン	30,062,086	MAX	
バラデューク	116,000	つきだて	
いっき	4,511,220	金子&つきだて	40周目5面
グラディウス	1,235,600	HYPERたけの	
メトロクロス	907,200	金子たつや	SIR
レイダース5	2,293,460	CAT	53面

プレイシティキャロット琴似店
北海道札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル ☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	41,261,730	弥左繁晴	ノーマル 1コイン
グラディウス	1,229,000	中川剛	ノーマル 1コイン
魔界村	139,300	Tak	ノーマル 1コイン
バラデューク	169,840	BAM	ノーマル 1コイン
フェアリーランドストーリー	1,567,080	三好幸司	ノーマル 1コイン
ピーターパックラット	659,127	中川剛	ノーマル 1コイン
飛龍の拳	8,164,800	畑野千春	ノーマル 1コイン
バトルシティー	120,600	中川剛	ノーマル 1コイン
いっき	2,026,000	つきだて	ノーマル 1コイン
ツインビー	5,498,200	宇佐美将史	ノーマル 1コイン

プレイタウン赤い風車
北海道札幌市中央区南23条西11丁目 ☎011-562-1384

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ピーターパックラット	245,650	?	ノーマル
魔界村	129,000	げんいち	ノーマル
ハングオン	36,757,780	Uchiyama	ノーマル
グラディウス	1,098,500	?	ノーマル
★バラデューク	123,860	ENCHI	ノーマル48面
メトロクロス	709,600	A.P.O	ノーマル32面
バトルシティー	184,300	?	ノーマル
いっき	2,091,260	内村誠助	ノーマル
T·A·N·K	1,305,480	げんいち	ノーマル
シティコネクション	1,086,500	F.B.I	ノーマル

レーザーランド
青森県八戸市大字河原木字高揚前30-4 ☎0178-28-7590

休載

☆また来月がんばってくださいね!

筑波学園キャロットハウス
茨城県新治郡桜村天久保1-5-3 ☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ピーターパックラット	677,663	MAGICAL-SIN	
魔界村	88,700	CKY塩沢(FAC宇都宮)	
バトルシティー	146,400	MAGICAL-SIN	
ハングオン	29,758,970	DME	
グラディウス	1,310,900	WSF-VR	
バラデューク	183,410	CKY塩沢(FAC宇都宮)	
テディーボーイブルース	2,554,950	CKY塩沢(FAC宇都宮)	
シュートアウト	1,538,675	CH	
飛龍の拳	735,000	TER	
いっき	429,980	SV40	

室蘭キャロットハウス
北海道室蘭市中島町1-33-3 ☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	22,018,530	Y.S	ラッタッタタイプ TIME 4'55"91
魔界村	95,500	武市敏幸	
バトルシティー	138,500	Lee	2P
ピーターパックラット	194,364	NEC	
バラデューク	50,570	武市敏幸	27面
グラディウス	781,500	DECO	
コップ01	53,200	北斗の拳	
飛龍の拳	4,690,500	北斗の拳	
シュートアウト	364,829	山田浩正	
いっき	263,660	武市敏幸	

プレイシティキャロット仙台店
宮城県仙台市中央1-2-3 ☎0222-23-8380

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルシティー	210,400	相原隆&遠藤光彦	2P50面
★バラデューク	244,860	K.W(FAC)	ノーミス 48面クリア
メトロクロス	804,850	SOL(FAC郡山)	
ピーターハックラット	768,148	SOL(FAC郡山)	19面
マーブルマッドネス	214,130	SOL(FAC郡山)	1人用
グラディウス	1,690,000	F.K.S(FAC静岡)	28面
戦場の狼	4,082,100	K.W(FAC)	128面
魔界村	196,900	K.W(FAC)	1コイン 5面
シティコネクション	1,605,600	TOI(FAC)	13,986km
飛龍の拳	1,863,100	マミ&ニカウ(T.YWGC)	

日立キャロットハウス
茨城県日立市鮎川町6-7-25 ☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魔界村	90,900	片山	
グラディウス	538,200	塾長	
バトルシティー	98,200	関口	28面
T·A·N·K	9,999,999+α	片山	永久使用
ピーターパックラット	201,557	BBB	
バラデューク	98,990	片山	37面
サンダーストーム	92,300	MRDO	
いっき	382,000	YAMATO	
テディーボーイブルース	360,690	VERY-NER VOUS-ELL	
ロードランナーII	6,033,020	関口	

パサディナ
北海道札幌市中央区南5条西4丁目 ☎011-518-2304

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1942	10,232,470	西條光良	
ピンボ	1,400,600	Attic	
草野球	366,840	富樫秀一	
リターンオブザインベーダー	1,202,400	あかげ	
メトロクロス	652,200	早坂誠	
キングオブボクサー	2,738,000	福本勇三	
ロードランナーII	4,440,620	川上陽一	452面
戦場の狼	6,557,600	芳野浩也	
スパルタンX	470,190	池田知嗣	
イーアルカンフー	9,999,900	西條光良	

ブックセンタースクラム
宮城県泉市松森字後田45 ☎02237-3-3887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	32,499,560	SOL(FAC郡山)	4'58"5
ディグダグII	1,000,000	日教組粉砕(USA)	31面
アイスクライマー	8,465,650	鈴木邦彦(FAC)	
シティコネクション	1,234,500	TOI(FAC)	
メトロクロス	734,600	K.W(FAC)	32面クリア
戦場の狼	1,211,900	K.W(FAC)	
★ツインビー	6,388,650	K.W(FAC)	29面
★バラデューク	164,980	K.W(FAC)	48面クリア
フェアリーランドストーリー	603,990	BEAKER	

サンレジャー荒川沖店
茨城県土浦市荒川沖長崎屋3F ☎0298-41-3810(内)238

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ポールポジション	55,510	高野英昭	
スパルタンX	339,280	大藤聡	
ワイバーンF-0	301,080	とうごうあつし	
飛龍の拳	455,800	U.S.A	
ツインビー	2,223,700	LUMの山崎	
グランドチャンピオン	508	金城勇	
ドラゴンバスター	986,720	梅ちゃん	
忍者くん	454,550	T.K	
メトロクロス	392,300	X.Y.Z	
戦場の狼	1,131,300	市川	

アドベンチャー
北海道旭川市1条7丁目 ☎0166-22-0616

休載

☆また来月がんばってくださいね!

宮城野原キャロットハウス
宮城県仙台市五輪1丁目10-7 ☎0222-99-2817

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魔界村	100,800	BCG	
バトルシティー	171,500	相原&遠藤	2P
バラデューク	224,940	K.W(FAC)	
いっき	5,000,000+α	いなずまシゲル	
飛龍の拳	2,183,900	ニカウ(FREE CLUB)	
シティコネクション	1,687,500	T.Y	13,880km
戦場の狼	2,580,000	T.Y	
バトルシティー	135,000	おまめちゃん	1P
シュートアウト	1,000,000+α	ニカウ(FREE CLUB)	
ハングオン	19,659,940	C.M.FC	70秒ノーマル

宇都宮キャロットハウス
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10 ☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★T·A·N·K	10,000,000+α	渡辺伸明 他4名	最終面クリア
バックランド	1,423,640	幕内隆	トリップ1～
テディーボーイブルース	2,885,470	塩沢昭紀	28面
★バラデューク	348,150	塩沢昭紀	48面
飛龍の拳	835,230	鈴木勝美	
マーブルマッドネス	213,050	川島啓司	EARY EASY 6面クリア
シティコネクション	845,300	井上和宏	
いっき	423,820	塩沢昭紀	
ショートアウト	1,296,852	鈴木勝美	
青春スキャンダル	2,259,420	塩井敏克	

ネットワークインタイトー
岩手県盛岡市大通1-10-4 ☎0196-22-5188

タイトル	スコア	スコアラー	備考
タイガーヘリ	153,960	LMN	
ハングオン	28,366,550	IYO MATSUMOTO	
T·A·N·K	9,999,990	TITTA	
メトロクロス	685,650	TITTA	
キングオブボクサー	1,998,000	古舘喜彦	
飛龍の拳	666,400	APC-CHU	
ロードランナーII	1,550,000	NEO	
イーアルカンフー	319,100	松村理史	
フェアリーランドストーリー	1,968,230	高太郎	
1942	316,680	LOOK	

山形キャロットハウス
山形市七日町3-2-30 ☎0236-33-3599

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	1,272,200	おがみしゅういちくん	
魔界村	154,600	遠藤義秋	
★バラデューク	184,630	森啓介	48面クリア
T·A·N·K	10,000,000+α	遠藤・佐藤・川島 駒形・渡辺・皐月	
テディーボーイブルース	1,597,880	小原可久	
バトルシティー	80,600	POO	1P
ウイズ	233,240	西塔康輝	
ピットフォールII	357,810	庄司敏則	
飛龍の拳	639,000	㊗E.K命	
戦場の狼	2,278,600	KW(FAC仙台)	ノーマル

ファンフル
群馬県前橋市千代田町4丁目12-3 ☎0272-34-7457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	17,866,940	L	1ゲーム 200円乗ってやるやつ
フェアリーランドストーリー	9,999,990	O.T.T	バカタレ
ツインビー	3,359,250	KEN	一番カンタン
コップ01	58,000	FBI	今井一哉だよ
戦場の狼	758,600	FBI	〃
T·A·N·K	1,661,100	PYT & MAX	むずかしい
ブギーマナー	426,680	O.S.A	マアマア
シュートアウト	97,670	西部のガンマン	まだまだ!
青春スキャンダル	1,560,000	ウツケン	Fスペンサー&NSR500最高
飛龍の拳	1,265,200	FBI	今井一哉だよ

プレイシティキャロット八戸店
青森県八戸市大字六日町33 ☎0178-44-4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	1,684,700	赤坂守	
飛龍の拳	11,247,100	赤坂守	
バラデューク	214,320	FAM	
ハングオン	38,808,220	赤坂守	
T·A·N·K	9,999,999	赤坂守	
メトロクロス	737,850	赤坂守	32面クリア
マーブルマッドネス	145,040	坂本孝次	
フェアリーランドストーリー	702,820	ゆじ	
キングオブボクサー	3,317,000	赤坂守	
いっき	257,420	赤坂守	

走れ・とべ
メトロクロス
by. 加藤貴也

いくら無傷で走れても……
ハァハァ
ハァハァ
ゼェゼェ
人には限度というものがある……
BATA
彼は、ゲームをしていた
何も言えなかった。
GAME OVER

▲滋賀県大津市・加藤貴也君

ゲームシティジル
群馬県高崎市中紺屋町38 ☎0273-25-9775

タイトル	スコア	スコアラー	備考
宇宙戦艦ヤマト	2,915,610	K.M	
飛龍の拳	488,200	S.K	
ウイズ	274,160	ZOO	
キングオブボクサー	428,000	GSX	
イーアルカンフー	450,500	H.M	
戦場の狼	1,325,200	H.M	
スパルタンX	476,520	山口茂樹	
ドラゴンバスター	751,090	高橋政志	
ロードランナーII	421,200	YZR	
シティコネクション	657,100	大村	

セントラル・パーク・PART Ⅰ
埼玉県川口市芝3732 ☎0482-53-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
いっき	328,640	鈴木博一	
キングオブボクサー	3,229,000	石原慎次	
ドラゴンバスター	10,000,000+α	木村雅彦	1コイン GIVE UP 109面
ピンボールA	130,050	W. S	
戦場の狼	10,000,000	GOD	253面
バックランド	1,590,080	木村雅彦	
グラディウス	584,200	徳永誠三	
バラデューク	153,400	福山　勇	
魔界村	5,920,000	Casiopea	
ロードブラスター	1,685,000	セントラルパーク	

ビッグキャロットTOC店
東京都品川区西五反田7-22-17 ☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	839,000	MIDLY-GYO	
ハングオン	14,513,160	青柳孝則	
キングオブボクサー	1,430,000	MIDLY-WHAM!	
★バラデューク	161,840	MIDLY-PIN	48面クリア
バトルシティ	105,000	MIDLY-AGAIN♥	2P
魔界村	179,500	MIDLY-AGF	
シティコネクション	2,471,800	MIDLY-SPC	
ピーターパックラット	643,764	SEK・V	GOOD LUCK クリア
メトロクロス	749,800	MIDLY-SPC	SIR
テディボーイブルース	1,397,890	伊藤雄一朗	

プレイシティキャロット経堂店
東京都世田谷区経堂1-4-9 ☎03-427-4324

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ピーターパックラット	125,000	原田良信	イージー
バラデューク	275,590	キャロット経堂常連会 BUG特捜班	ハード
コップ01	52,700	鎌田英希	ノーマル
バトルシティー	113,400	WSF－VR	1P
グラディウス	1,763,400	隠れキャラ特捜班	ノーマル
シュートアウト	1,000,000+α	落合しげお	イージー
キングオブボクサー	3,598,000	LTD	イージー
ロードランナーII	623,530	WSF－VR	ノーマル
スーパーゼビウス	440,470	MIG補導狂 木下 BIMBOO	ノーマル
いっき	348,180	WSF－VR	イージー

ゲームインJ&B
東京都千代田区神田小川町2-5 ☎03-295-9034

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魔界村	148,200	T. D. F	
激走	206,380	T. D. F	
タイガーヘリ	188,810	松本	
グラディウス	989,700	有田	
ハイボルテージ	1,004,880	A. C. U	
1942	794,010	上の	
T･A･N･K	9,999,990	ウインナー	
飛龍の拳	1,652,200	山内	
ペンギンくんウォーズ	1,089,350	じょうじ	
キングオブボクサー	372,000	グレード	

ゲームファンタジー
東京都世田谷区三軒茶屋1-37-2 ☎03-410-6976

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	24,568,000	小坂城司	ライドオンタイプ
青春スキャンダル	387,700	パッパラパー内田	
忍者プリンセス	461,300	GO WEST	
ペンギンくんウォーズ	231,100	海芝浦之介	
ごんべえのアイムソーリー	598,200	ホットスタッフ	
バックランド	990,100	Master ESX-Hifi	
スターフォース	762,000	成瀬由仁	
ロードランナーII	680,000	ハイバンドベータ+PCM	
アイスクライマー	331,200	野中都造	
戦場の狼	500,100	名人!!	

GAME SPOT 21
東京都新宿区西新宿1-15-4 ☎03-343-0010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	18,178,530	GPZ	ランク10
魔界村	45,100	TVS	
グラディウス	1,130,000	KOO	
T･A･N･K	9,999,860	YUJI	
マッハライダー	106,900	佐藤和敬	
シュートアウト	1,381,629	円　光則	
シティコネクション	1,183,000	稲葉晃三	11,054km
ハイボルテージ	1,059,790	CHN KOBA	
ヤクマンクラブ	302,000	K. D. D	6回
キングオブボクサー	1,768,000	DMP 浜豊秋	

ビッグキャロット新橋店
東京都港区新橋2-8-7 サンスタービル内 ☎03-503-6483

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	34,006,300	Disorder	
グラディウス	640,000	VERTEX-AXV	11面
魔界村	145,600	GIL-HAMAD	4人
1942	1,899,650	偶二図	
★バラデューク	48面クリア	仮面らいだ	
ピーターパックラット	672,061	monakoty	
ロードランナーII	4,609,510	ZZY	154面
いっき	1,041,040	てんてん悟空	
戦場の狼	9,999,900+α	MAD-RACKS	CLEAR!
バトルシティー	35,300	ゲームセンター KUZUSHI	

プレイタウンユー&ユー駒沢店
東京都世田谷区駒沢4-18-20 ☎03-410-6960

休　載

☆また来月がんばってくださいね!

プレイシティキャロット笹塚店
東京都渋谷区笹塚1-56-28ルミエール笹塚 ☎03-378-1208

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魔界村	130,700	KOO	
フェアリーランドストーリー	252,560	EXWAKICALIBUR	
ハングオン	16,831,430	KOO	SIT DOWN TYPE GOAL-IN 4'58"81
★バラデューク	235,180	はらたいらに全部	48面
グラディウス	1,054,900	森川＋遠藤	
シュートアウト	999,932	WSF－VR	
キングオブボクサー	1,314,000	高橋 KAZUYA	22面
シティコネクション	602,400	INCHI	
いっき	320,900	CRM 闘幻狂 NANISORE Ⓡ	
チャンバラ	495,300	森川＋遠藤	

ゲームコーナーニューオリンピア
東京都品川区荏原3-4-13 ☎03-787-5682

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	753,600	藤原　誠	
魔界村	50,400	合摩幸一	
タイガーヘリ	181,800	石山　洋	
シティコネクション	487,200	坂本雅雄	
青春スキャンダル	296,800	池田裕司	
ペンギンくんウォーズ	469,100	藤田慎一郎	
1942	1,026,900	高柳俊彦	
コップ01	81,900	大久保仁	
スパルタンX	413,100	山城直也	
ゼビウス	877,900	垣花則夫	

プレイシティキャロット駒沢店
東京都世田谷区駒沢2-1-1第2山国ビル1F ☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	1,384,700	EXAMINEER	
★バラデューク	48面クリア	SPLAT	216,620pts
キングオブボクサー	2,816,000	木村　学	
シュートアウト	999,999	三沢孝輔	
いっき	700,000	武田	
ボスコニアン	3,085,980	KEY	
マーブルマッドネス	204,290	菊間	ベリーイージー
テディーボーイブルース	2,942,640	菊間	4人設定
戦場の狼	3,185,000	GIL-HAMAD	点稼ぎなし
クロスボウ	1,821,500	THE TOWER OF ISLAND	

プレイシティキャロット新宿店
東京都新宿区新宿3-21-9 ☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魔界村	160,800	GIL-HAMAD	1コイン
フェアリーランドストーリー	9,999,999	CPM 闘幻狂 NANISORE Ⓡ	99面クリア
★バラデューク	171,190	CHN-KOBA	48面クリア
★T･A･N･K	9,999,999	GIL-HAMAD	最終面クリア
マグマックス	502,400	VOS-SPM	5面
ウイズ	675,990	DPM 浜豊秋	5面
キングオブボクサー	1,072,000	戸塚英邦	20面
ドルアーガの塔	899,730	WICKED CAT	1コイン 60面クリア
Iロボット	120,687	LUNATIC TIGER	
バルダーダッシュ	32,050	達也 PANIC 777	

ゲームプラザぱっくんらんど
東京都北区東十条3-17-4 ☎03-912-9006

タイトル	スコア	スコアラー	備考
シティコネクション	859,700	田端昌二	
★戦場の狼	9,999,990+α	田端昌二	
バックランド	567,310	せいみや	
レイダース5	2,886,500	あじふ	40面
スパルタンX	645,800	五味政人	
ペンギンくんウォーズ	1,110,850	ムツオ	
アッポー	999,999	吉田雄一	
ロードランナー	999,999	高橋	
忍者くん	884,800	浅間和人	

プレイタウンユー&ユー三軒茶屋店
東京都世田谷区三軒茶屋1-33-19 ☎03-410-8781

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャプラス	226,600	福井敏之	
シュートアウト	916,418	松尾康知	
戦場の狼	2,321,200	金沢淳一	
ドルアーガの塔	1,072,970	うる星あんず	60面クリア
T･A･N･K	9,231,630	井田昌一	
フォーメーションZ	112,600	堀江典正	
魔界村	8,231,630	佐々木進	
タイガーヘリ	9,281,540	田中一男	
青春スキャンダル	2,200,000	聖帝サウザー	

ゲームブティック高田馬場
東京都新宿区高田馬場3-2-15 ☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
インディージョーンズ	761,070	FUL	ノーマル
マーブルマッドネス	207,070	CHU	ベリーイージー
ペーパーボーイ	455,054	EXW	ノーマル
ファイヤーフォックス	2,193,444	CHU	ハーデスト
スペースデュアル	136,070	BUBRINIAN	ノーマル
ロボトロン2084	1,756,725	須田人	ランク3
★バラデューク	240,760	平石彰夫	48クリア ノーマル
マッピー	349,070	PSI	ランクC
ハングオン	23,282,270	AMMON	ノーマル
魔界村	100,000	MOM	1コイン ノーマル

亀戸キャロットハウス
東京都江東区亀戸2-20-3 ☎03-683-4465

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェアリーランドストーリー	6,800,000	WINNER-LIMIT END	1コイン 101面制覇
魔界村	209,300	WINNER-LIMIT END	1コイン 6面
★バラデューク	48面クリア	WIN～LMT～END ATAUL-V	ノーマル
バトルシティー	57,800	WINNER-LIMIT BAW	10面
グラディウス	1,579,300	LAURA CUTINA	5機設定 ベリーハード
ウイズ	1,000,000+α	ECATERINA SZABO	カウンターストップ 3人設定
キングオブボクサー	9,999,000+α	小泉今日子(DPM)	134KO
メトロクロス	892,450	ATAUL-V	32面達成!!
★戦場の狼	9,999,900+α	Princess Puyouma プリンセスピューマ	374面
ブギーマナー	4,564,980	DPM	41面

プレイシティキャロット烏山店
東京都世田谷区南烏山6-5-15 ☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グロブダー	242,410	小林正司	1～71面 5機設定
メトロクロス	888,350	仲村　学	SIR イージー
★バラデューク	223,260	KIKUMA	48面クリア
バトルシティー	213,500	仲村　学	ステージ31
ハングオン	28,162,540	巨摩群	ステージ5 クリア
グラディウス	1,529,600	あなたは神を信じますか?	イージー
ハイボルテージ	1,091,410	小林正司	ステージ15
T･A･N･K	10,000,000+α	OCHIAI	
★フェアリーランドストーリー	6,659,540	OCHIAI	101面クリア
ごんべえのアイムソーリー	738,250	OCHIAI	

ファンファクトリー高田馬場
東京都新宿区高田馬場3-1-4 ☎03-371-8370

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★T･A･N･K	1,727,840	GCC 沢入	最終面クリア
飛龍の拳	1,712,700	草処 DOG	6面
シティコネクション	665,100	――	8,643km
★ワイバーンF-0	10,000,000	TAROT	14万で中止 6時間35分
メトロクロス	740,700	らくして	32面クリア
キングオブボクサー	2,101,000	――	
戦場の狼	998,700	BON JOVI	ノーマル 永久パターンナシ
ウイズ	741,300	BON JOVI	ノーマル
★青春スキャンダル	2,111,300	小木曽発也	6面
リターンオブザインベーダー	3,006,400	――	

プレイシティキャロット早稲田店
東京都新宿区西早稲田1-8-14 ☎03-208-4036

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルシティー	154,900 149,900	ママ秋葉 & PSI	44面
グラディウス	1,087,100	東京湾にゴジラ出現	
★バラデューク	167,040	ママ秋葉	48面クリア
ドラゴンバスター	6,951,060	秋葉雅美	
スーパーパンチアウト	999,990+α	コマネチ	
レイダース5	1,034,490	くだらん	
ハル21	1,608,290	Mr. まさし君	
シュートアウト	1,000,000	ママ秋葉	
グロブダー	219,760	ママ秋葉	5機設定 1〜68面
バルダーダッシュ	42,350	ママ秋葉	

東久留米キャロットハウス
東京都東久留米市東本町6-1-1大幸ビル1F ☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★マーブルマッドネス	213,730	VELTEX AXV	97秒 ノーミス
グラディウス	1,289,800	VELTEX AXV	18面クリア
★バラディーク	231,300	BG	5人最終面クリア 残り9人
★T・A・N・K	1,427,230	ILS	最終面クリア
★シュートアウト	1,000,000	渡辺泰一	8面クリア
戦場の狼	3,711,700	BG	130面
ブギーマナー	2,565,110	VELTEX 会長	29面
少林寺への道	11,111,000	VELTEX FANCY ALI	残30人
ジェダイの復讐	840,840	VELTEX AKI	6面
ニューラリーX	316,740	VELTEX FANCY ALI	22面



▲鹿児島市・㋟君

プレイシティキャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨1-15-1宮田ビルB1 ☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルシティー	180,600	SAC-Mr. TS	32面1P
ハングオン	29,039,910	SAC-Mr. TS	シットダウンタイプ 4'48"04
★バラデューク	235,130	Wクラッシュ㋫	48面クリア
バギーボーイ	122,890 132,430	FANCY-MAR クリームパン1世-DAM	オフロードゴール ウエストコースゴール
グラディウス	2,148,700	野崎敬二	5周目7面
メトロクロス	901,700	CPM 闘幻狂 NANISORE Ⓡ	32面クリア
マッハライダー	758,450	OMO	3周目8面
★いっき	9,999,990+α	SAC-Mr. TS	10時間45分
ターキーシュート	1,701,150	November-Kelly	全面クリア
魔界村	199,700	CPM 闘幻狂 NANISORE Ⓡ	面数不明

GAME SPOT21国分寺店
東京都国分寺市本町2-9-2 ☎0423-23-9704

タイトル	スコア	スコアラー	備考
青春スキャンダル	2,126,040	松井秀彰	
戦場の狼	1,700,700	日比野靖	
スターフォース	7,222,900	SDF-FUKUDA	
テディーボーイブルース	2,824,800	矢野	
イーアルカンフー	4,189,600	SDF-FUKUDA	
ザ高校野球	584,880	吉川晃司	
ハイボルテージ	353,790	古谷隆之	
スパルタンX	541,870	KABO	
ごんべえのアイムソーリー	749,788	山岡智	
忍者プリンセス	588,500	嶋津哲也	

プレイシティキャロット伊勢佐木町店
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95 ☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	23,770,780	ゲーセンの平くん	4'54"41
グラディウス	951,800	鈴木直孝	
バラデューク	246,860	ダーティペアのユリ	
ピーターパックラット	205,571	VDS−KK	
パックランド	516,930	クリィミータク	
いっき	2,000,000+α	VDS-SPM	
T・A・N・K	200,000,000+α	LIZZERD-MARU	
シュートアウト	1,000,000+α	CREAMY TAKU	
テディーボーイブルース	2,884,210	タコさん	
戦場の狼	1,000,000+α	VDS-FUK.M	

プレイシティキャロット椎名町店
東京都豊島区長崎1-5-1 ☎03-974-9315

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	34,463,580	斉藤	
グラディウス	1,644,300	ああむ-ACU	4の4
★T・A・N・K	9,999,990	カンマ他2名	最終面クリア
バラデューク	214,420	——	残り8人
メトロクロス	781,350	——	32面クリア
ハイボルテージ	99,020	AHO	
キングオブボクサー	2,319,000	M.E	
ウイズ	412,500	SECKN	
いっき	9,999,980	あじふSNP	
飛龍の拳	20,100,800	清水隆弘	

ゲームセンターセントラル鷹ノ台店
東京都小平市小川町1-758-11 ☎0423-45-6878

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1942	11,886,800	S.F	32面クリア
いっき	307,460	AMUSETTE-KEN	24面1P
レイダース4	2,204,970	N.S	52面1コイン
青春スキャンダル	1,422,800	AMUSETTE-AKI	正進法・未来
スターフォース	3,770,900	GLK	
忍者くん	491,300	S.F	
マグマックス	706,100	AMUSETTE-AKI	地下のみ
戦場の狼	1,911,900	AMUSETTE-NTT	正進法・60面
ロードランナーII	2,972,350	S.F	85面 1コイン
メトロクロス	785,850	VERTEX FANCY-ALI	SIR 1コイン

ジョイプラザ上大岡
神奈川県横浜市港南区上大岡西1-10 柱ビル内 ☎045-843-7560

タイトル	スコア	スコアラー	備考
T・A・N・K	10,000,000	Y.REYO	難易度3
タイガーヘリー	213,870	下川和男	難易度標準
キングオブボクサー	2,157,000	石岡	難易度4
ツインビー	3,271,750	田辺康明	難易度標通
エキサイティングアワー	48,800	山下	難易度普通
飛龍の拳	1,707,700	小田考	難易度易
シティコネクション	807,700	三浦貴広	難易度普通
ペンギンくんウォーズ	998,100	としひろ	難易度普通
戦場の狼	2,117,600	岸野淳司	難易度標準
ブギーマナー	8,192,750	NEKO	難易度普通

ファンファクトリー中野
東京都中野区中野2-25-4 ☎03-382-4535

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1942	1,185,600	中田文明	
キングオブボクサー	1,106,000	青島正文	18面
ピンポンキング	21:11	吉玉浩之	3セット 難易度4
ロードランナーII	3,709,800	木村幸一	123面
スパルタンX	888,600	永田八造	
ペンギンくんウォーズ	799,400	川畑一郎	
リターンオブザインベーダー	777,800	久保雄太	20面
飛龍の拳	604,000	松田進	
青春スキャンダル	1,100,900	内田功	
戦場の狼	1,205,600	曽根康司	9面

花小金井キャロットハウス
東京都小平市花小金井1-9-20 ☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ピーターパックラット	724,639	WINBEE & TAKASHI	イージー 5人設定
バトルシティー	110,400	UCC	1Pのみ
魔界村	108,900	VERTEX-AKI(R)	3面 1コイン
グラディウス	1,439,100	VERTEX-AXV	4½(ステージ22)
★バラデューク	221,840	SUPER AHF	48面クリア 残り9人4機設定
ブギーマナー	162,400	SURPASSER-KEN	6面 1コイン
ロードランナーII	5,080,770	KOT	116面
キングオブボクサー	4,090,000	SURPASSER-MYK	60面
戦場の狼	3,423,200	GIL-HAMAD	102面(5人設定) 正攻法
グロブダー	164,970	SHYPER	1〜4面5機エブリ5万
	6,513,650	VERTEX-AXV	99面 5機設定

大船キャロットハウス
神奈川県鎌倉市大船2-16-45 ☎0467-47-4814

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	28,364,190	ECM ガードナーLIP	ゴールイン シットダウンタイプ
★バラデューク	253,070	ECMペルシャ	48面クリア
★魔界村	307,200	ECMぜんじ	6面
ピーターパックラット	692,211	EXARINER	14面
グラディウス	1,222,600	Play boy	7機ランクイージー 2万 エブリ7万
T・A・N・K	10,000,000+α	ECM POP. BAPII	12面クリア 5機設定
テディーボーイブルース	4,226,470	ECM LIP. SERVICE	40面
コップ01	123,900	ECM LIP. SERVICE	6面
青春スキャンダル	カウンターストップ	CRF RET	3面62分42秒
戦場の狼	2,047,300	ECM ZENJI	76面

プレイシティキャロット西荻店
東京都杉並区西荻北3-1-9 ☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魔界村	108,200	RUN	ハード4面 1コイン
★バラデューク	197,010	田中伸也	最終面クリア
ハングオン	18,128,800	太田正孝	
ペーパーボーイ(ハードウェイ)	395,250	EXCHANGER	配達終了
ペーパーボーイ(イージーストリート)	125,161	EXCHANGER	配達終了
★T・A・N・K	962,700	浜竹 他計4名	1コイン 最終面クリア
グラディウス	489,300	JH0 OVQ/1	2周目1面
★フェアリーランドストーリー	4,135,130	FANCY-ACU4-KEI	1コイン 全面クリア
キングオブボクサー	2,000,000	D.M.P 浜豊秋	31面
ボスコニアン	1,045,530	MAX.	1コイン 43面

ハイテクランド赤い風船
神奈川県横浜市港南区上大岡西2-1-28 ☎045-844-1152

休載

☆また来月がんばってくださいね!

長岡キャロットハウス
新潟県長岡市大手通1-4-9 ☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	2,435,500	SAYミツ	
ピーターパックラット	176,200	音無響子	
魔界村	169,100	——	
バトルシティー	142,400	OK	
ハングオン	19,440,930	RS	
バラデューク	192,220	とやま	
テディーボーイブルース	3,055,890	SAYミツ	
T・A・N・K	9,999,990	OHYA	
ツインビー	4,739,400	——	
シティコネクション	1,576,800	TANA	

ゲームインフォルム
東京都武蔵野市境南町2-7-20 ☎0422-31-3473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
T・A・N・K	6,761,050	榎本雅治	
グラディウス	894,600	Wクラシュ	
バラデューク	198,020	IKH	
戦場の狼	1,202,300	久野聡	
ハイボルテージ	311,800	AKIO.N	
ハングオン	5,227,440	榎本雅治	
マーブルマッドネス	42,050	田中	
マッハライダー	35,000	加藤	
シュートアウト	113,306	TT	
キングオブボクサー	324,000	山本竜也	

パソピック
神奈川県横浜市中区常盤町4-47 ☎045-662-5720

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	20,010,790	青柳孝則	
ジャンク	30,000	●●	
雀狂	——	——	
スパイハンター	837,970	佐藤	
ロードランナー	2,530,250	住田政信	
雀狂	——	——	
シュートアウト	58,000	山口	
戦場の狼	1,219,100	岸野	
1942	1,135,970	宗方	
ザ高校野球	374,080	斉藤	

ニュービバアメリカン
新潟県新潟市西堀前通り6番町909 ☎0252-24-4838

休載

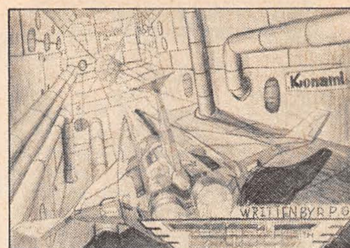
☆また来月がんばってくださいね!

カミーノ古町プレイハウス
新潟県新潟市古町7-938 ☎0252-24-4453

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	21,792,970	CMI	
魔界村	62,500	仲村	
バトルシティー	145,900	田中	2P
グラディウス	848,800	クリ丸	
★バラデューク	230,030	WIZ mark II	48面クリア
リターンオブザインベーダー	1,279,900	いつわりクリスチャン	
テディーボーイブルース	362,220	クリ丸	
チャンバラ	43,150	クリ丸	
T・A・N・K	1,886,890	川野	
ドラゴンバスター	1,209,680	WINSER	

朝日町キャロットハウス
山梨県甲府市朝日町1-6-1 ☎0552-51-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルシティー	450,200	ぼちゃ+REO Y.Y.	2P 63面
バトルシティー	114,900	REO Y.Y.	1Pのみ
魔界村	1,000,000	ぼちゃ，RUN	1コイン
グラディウス	1,464,900	ぼちゃ	3周目
飛龍の拳	1,149,200	BAB	
いっき	1,765,340	BUG	
★T・A・N・K	9,999,990+α	まつもと, BAB, YOU, OTA, HST, ポン	最終面クリア
テディーボーイブルース	3,372,570	BOM	
ハングオン	18,919,520	太田	
★バラデューク	310,030	ぼちゃ	48面クリア



▲R.P.G君

バンダナ福井店
福井県福井市中央1-12-4 ☎0776-23-6097

休載
☆また来月がんばってくださいね！

善光寺キャロットハウス
山梨県甲府市善光寺町1-18-16 ☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
いっき	5,763,940+α	FLICKER	途中でSTOP 92回目エリア8残り25人
バトルシティー	249,500	FLICKER FIQ	36面
ピットフォールII	1,665,470	FLICKER	1コイン ノーミスクリア
シュートアウト	1,000,000+α	FIQ	最終面クリア
★バラデューク	206,700	YBS	48面クリア
飛龍の拳	2,836,300	梶原正基	
戦場の狼	2,143,000	M・M	
グラディウス	1,398,300	BOM	
アイスクライマー	3,677,140	BOM	
魔界村	100,600	FIQ	

プレイシティキャロット豊橋店
愛知県豊橋市駅前大通1-12 ☎0532-54-3195

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	1,149,700	M. MOCHIZUKI	
★バラデューク		●FKS ●Intrigue ●IMMI ●SUPER EXTRA	48面クリア
★ハングオン	43,645,480	GSX-R	TIME 4分39秒86
魔界村	832,900	IMAHZI！	
飛龍の拳	2,685,700	REI	
コップ01	——	——	——
フェアリーランドストーリー	4,162,800	ING. M. H & K青島 静岡両替町常連	1コイン 101面クリア
★T・A・N・K	9,999,990	●SUGIN ●Dragon ●森下雅美 and A.S	最終面クリア
いっき	4,654,040	●H. SUGIURA ●M. MOCHIZUKI	
テディーボーイブルース	1,801,640	NYA	

フェニックス武生
福井県武生市押田町4-9-1 ☎0778-23-4379

休載
☆また来月がんばってくださいね！

プレイシティキャロット松本店
長野県松本市中央1丁目3-7セントラルビルB1 ☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魔界村	145,200	GAW	
グラディウス	1,396,600	SBN	
ミラックス	262,180	BAD	
バラデューク	104,950	RUN	39面
フェアリーランドストーリー	597,220	HIT BIT	
ビーターバックラット	294,881	NAM	継続プレイ9面 イージー
いっき	325,700	SBN	
T・A・N・K	カウンターストップ 9,999,990+α	SBN, RUN PCM, BAD	永久パターン使用

レジャーの広場U.F.O
愛知県豊橋市多米中町2-10-5 ☎0532-62-0520

休載
☆また来月がんばってくださいね！

ダイエーレジャーランド金沢店
石川県金沢市尾張町2-1-1ダイエー金沢店 ☎0762-23-7111

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	30,333,960	LEGEND	全面クリア 4'47"27
グラディウス	723,200	おもち	
T・A・N・K	3,307,930	TANKO	
★バラデューク	170,050	田畠恒保教頭	48面クリア
ドラゴンバスター	9,999,990	あさのANDおきん	92面
戦場の狼	3,097,700	CAPCOM	
テディーボーイブルース	2,897,510	KEI	30面
魔界村	55,000	KILLER	
役満クラブ	418,000	KSB	
コナミのピンポン	43,540	TECH	

プレイシティキャロット静岡店
静岡県静岡市紺屋町8-17 ☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	1,014,250	?	
★バラデューク	201,900	内野雅文	48面クリア
ハングオン	6,118,790	MO	
いっき	407,780	鈴木宗	3周AREA 7
T・A・N・K	10,000,000以上	内野雅文	
ドラゴンバスター	9,999,990+α	GOD from PC巣鴨	154面
戦場の狼	1,812,900	榊原貴之	
メトロクロス	905,250	杉山満史UCX（清商高）	32面クリア
キングオブボクサー	1,617,000	内村誠助	正攻法26面
ブギーマナー	3,302,000	RUN, ボチャRCE YOU, RYO, KFO, Bag	

星ヶ丘キャロットハウス
愛知県名古屋市千種区井上町72 ☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★バラデューク	245,160	FKS	全面クリア 5機仕様
バギーボーイ	120,920	K＊S	東コースクリア
バトルシティー	111,300	K.H&H.K	
グラディウス	1,628,700	MIZUNO	5機仕様 2万, 7万 EVERY
ビーターバックラット	688,703	AMMON	HARDERクリア
★フェアリーランドストーリー	6,593,750	RAN+ANN	101面クリア
いっき	404,980	FBI	
青春スキャンダル	704,320	K.N	5機仕様
飛龍の拳	1,603,500	中田	
キングオブボクサー	1,922,000	ひでと＆としゆき	

プレイシティキャロット金沢店
石川県金沢市片町2丁目8-20 児玉ビル ☎0762-21-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	34,924,400	遊星少年	残り20秒 ノーマル
グラディウス	845,900	namcot II	7面
★バラデューク	220,970	TABATA	残り9機 48面クリア
キングオブボクサー	5,451,000	Yoshiakin	78面クリア
マーブルマッドネス	191,550	おにさん	VERY EASY
いっき	372,580	遊星少年	
アイスクライマー	12,267,380	TABATA	126面
ツインビー	3,967,500	TABATA	17面
T・A・N・K	120,126,380	快刀剣士	
メトロクロス	702,200	遊星少年	32面クリア

プレイシティキャロット両替町店
静岡県静岡市両替町2-3-27 ☎0542-55-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魔界村	237,300	FKS(FAC)	
★フェアリーランドストーリー	5,452,340	45RPM	最終面クリア
グラディウス	1,525,200	FKS(FAC)	25面 3機3万 8万エブリ
ワイバーンF-0	2,570,330	HALT	
マーブルマッドネス	215,860	FKS(FAC)	1コイン 残り99秒
ツインビー	5,188,800	TAG	
キングオブボクサー	1,939,000	内村誠助	正攻法30面
いっき	712,820	ASTRONAUTS	
ハングオン	33,659,480	FUN	シットダウンタイプ
バラデューク	233,420	45RPM	3機ノーマル

ドンキーハウス
愛知県半田市天王町1-50-1 ☎0569-22-8484

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	1,605,700	MINMAY	
バラデューク	196,760	ATM	イージー 3機設定
バトルシティー	175,700	H&M	2P
魔界村	52,600	MINMAY	
飛龍の拳	1,480,900	中田	
ツインビー	3,548,050	POW	
いっき	287,160	HIRO & KATO	2P
ウイズ	145,340	OHISHI	
戦場の狼	920,000	スロキ	
アイスクライマー	9,999,990	藤市	

ダイエーレジャーランド高岡店
富山県高岡市駅南1-2-1 ☎0766-25-1611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	13,078,240	BPK	シットダウンタイプ
グラディウス	614,400	SAISEN	
魔界村	153,700	高岡AM同好会	
タイガーヘリ	261,150	STAC-T・K	31面
ツインビー	4,128,950	MARK	
バラデューク	148,660	namcot II	
シティコネクション	656,300	YZR	
バックランド	786,530	TAMPA	
ロットロット	87,400	TAMPA	初日
ロードブラスター	——	——	当日入荷

プレイシティキャロットアピア店
静岡県静岡市中吉田310-1 ☎0542-63-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	1,063,500	GALAXY POLICE PATRISER 3	
マーブルマッドネス	213,550	LIBRINIAN	残り99秒
★バラデューク	250,380	LIBRINIAN	48面 ノーミスクリア
バトルシティー	114,800	YNG. AUT	
シティコネクション	2,422,400	杉山満史（UCX-清商高）	走行距離 12,188km
T・A・N・K	9,999,999+α	ASTRONAUTS/きんじ/鳥居啓司/内野雅文/O.S.T.	永久使用
いっき	809,240	ASTRONAUTS	
キングオブボクサー	1,404,000	HYPER内村	正攻法23面
メトロクロス	879,500	杉山満史（UCX-清商高）	32面クリア
シュートアウト	9,999,990+α	ばかでい	永久使用

ゲームコーナーエース
愛知県江南市赤童子町大堀101 ☎05875-5-9048

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードブラスター	355,200	ACE（エース）	全ステージクリア 最強EVERYなし
グラディウス	1,576,200	T.M.BROS（CEPIA）	ノーマル 14面 最強EVERYなし
魔界村	110,000	T.M.BROS（CEPIA）	5面
バラデューク	48面クリア	T.M.BROS（ZZTON）（√2）	227,850 残り9機3機設定
シティコネクション	7,932,000	T.M.BROS（ATCHI）	21,387km
メトロクロス	791,300	T.M.BROS（CHUN）（CEPIA）（PUMPKIN）（√2）	1コインSIR
テディーボーイブルース	6,175,240	T.M.BROS（√2）	99面+α
★キングオブボクサー	9,999,000+α	T.M.BROS（√2）	K.O 134人
★T・A・N・K	9,999,999+α	T.M.BROS ALL MEMBER	全面クリア EVERY 9万
フェアリーランドストーリー	2,700,000	T.M.BROS（DAI）	ノーマル EVERY15万

プレイプラザハスラー
愛知県小牧市弥生町158-5 ☎0568-73-5698

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	824,100	山仲哲也	2周目 3パターン
ピンボールアクション	1,997,660	久留　清	TVタイプ
★バラデューク	176,530	平井禎章	最終面までクリア
マッハライダー	7747,000	丹羽雅寿	29面クリア
ツインビー	5,978,150	平井禎章	22面クリア
いっき	657,400	富永　浩	28面クリア
青春スキャンダル	1,614,540	倉持政弘	3面クリア
ドラゴンバスター	3,339,720	津田浩稔	55面クリア
B-ウイング	99,999,999	小島正行 他6名	最終面までクリア
魔界村	102,100	中崎富夫	2面クリア

プレイシティキャロット第4ビル店
大阪市北区梅田1-5駅前第4ビルB2-25 ☎06-341-8263

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★バラデューク	——	おっちゃん！	全面クリア
★シュートアウト	——	STAC-EQU大島	8面
グラディウス	——	100の安井・辻・相馬	
フェアリーランドストーリー	——	BE-FREE！	99面
T・A・N・K	——	Mr. HUNGRY YYCCN 名津井、金蔦	限界スコア
コップ01	——	いづみinABCB	
シティコネクション	——	おっちゃん	走行 7,269km
いっき	——	体がもちまっしえ〜ん HCN	
飛龍の拳	——	阪下敏規	
1942	——	VERITAS	

アポロゲームセンター
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31 ☎06-647-0716

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	31,925,460	タクちゃん	ライドオンタイプ
ハングオン	21,945,670	林　太郎	シッドダウンタイプ
グラディウス	894,750	西山　哲	
T・A・N・K	9,945,940+α	TOM	
ハイボルテージ	798,540	河原正純	
マッハライダー	294,510	ログの兄ちゃん	
キングオブボクサー	7,594,510	中村裕次	
ドラゴンバスター	9,945,940	駒健太郎	
忍者プリンセス	394,950	田中真一	
バルダーダッシュ	294,950	西川大輔	



▲北海道岩内郡・南田直範君

スターロイヤル
大阪市北区梅田駅前第1ビル1F ☎06-341-1128

休　載

☆また来月がんばってくださいね！

プレイシティキャロットガムガム
大阪府吹田市岸部南1-249 ☎06-383-0864

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	26,336,690	CCC-イソ平	4'51"00
魔界村	254,600	STAC-NSB	
グラディウス	974,100	STAC-DRU	
★T・A・N・K	9,999,990	STAC-MAXEND	全面クリア
バトルシティー	159,400	TSDG-74TD	38面
★バラデューク	254,600	STAC-NSB	48面クリア
いっき	480,460	T. T. AR	
1942	764,200	赤松幹浩	
ピーターパックラット	644,514	STAC-EQU 大島	15面
★シュートアウト	2,056,931	STAC-EQU 大島	8面クリア

Y.Pエンゼル
岐阜県多治見市本町2-18-10 ☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	707,200	上杉達也 浅倉南	11面
いっき	505,580	FBI	ノーマル
バラデューク	231,910	上杉達也 浅倉南	ノーマル
ツインビー	3,223,850	上杉達也 浅倉南	ノーマル
エグゼドエグゼス	10,000,000	MOLE	30面
青春スキャンダル	5,212,240	QUOX！	
戦場の狼	1,534,200	S.S	
ドラゴンバスター	9,999,990	ひろとし	1コイン GIVE UP
コナミのピンポン	59,730	MON	レベル6
魔界村	41,100	K.I	

プレイシティキャロット道頓堀店
大阪市南区道頓堀1-5-9 ☎06-212-2530

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	16,878,740	林　隆繁	
グラディウス	1,463,300	AIのメンバーの川本です	
マーブルマッドネス	194,220	ATARI-FANCY-ACU HKD	VERY EASY
1942	12,255,010	堀間教久	
いっき	1,000,000+α	CPM闘幻狂ACU NANISORE Ⓡ	
グロブダー	3,514,050	VGZ-CKY Pine apple	99面のみクリア
キングオブボクサー	1,961,000	VGZ-CKY Pine apple	
バラデューク	230,240	STAC-生駒のCPU	
メトロクロス	884,850	STAC-生駒のCPU	
ピーターパックラット	629,967	CKY-CHERRY	Good luckクリア

プレイシティキャロット関大前店
大阪府吹田市千里山東1-7-20 ☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	34,154,530	DREAM ON	ゴール残り19秒
魔界村	213,000	STAC MID!	6面
グラディウス	1,099,000	STAC BUG	18面
バトルシティー	124,500	MAC	33面 2P
ピーターパックラット	651,388	STAC BE-POS!	15面 GOOD LUCK
いっき	2,162,400	Kyoko, G	100面以上
★バラデューク	215,630	円山和富	48面クリア
★シュートアウト	4,501,984	STAC EQU大島	8面クリア 残り6人
マッハライダー	765,410	STAC YTV	29面
ウイズ	1,101,110	白い戦士ヤマト	

ビデオインスポーツタッチダウン
三重県津市栗真町屋町字東之内1614-4 ☎0592-31-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワイバーンF-0	157,420	田中幸喜	
リターンオブザインベーダー	1,664,700	LON	
ハングオン	19,524,690	DYE	
戦場の狼	1,231,300	後藤アゴくん	41面クリア
キングオブボクサー	374,000	若松北 田中HEH	9面
ブギーマナー	212,260	JYH・HEH	
飛龍の拳	433,300	若松小学校	7面
エレベータアクション	30,150	コバトーン さるくん	
青春スキャンダル	624,300	JYH・HEH	
シティコネクション	340,200	田中幸喜	

なんばCITYビッグキャロット
大阪市南区難波5丁目1番60号なんばCITY内 ☎06-644-2810

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	29,436,520	おっちゃん	
バギーボーイ	114,160	VGZ-クリームパン2世	（ウエスト）
グラディウス	973,600	SPの筒井謙吉	
バラデューク	192,120	KATHY+FOX	
いっき	702,820	Mr. HUNGRY	
魔界村	193,600	おっとっと	
T・A・N・K	9,951,240	LUM	
ピーターパックラット	108,750	REY	
1942	11,802,210	Mr. HUNGRY	
キングオブボクサー	1,538,000	いづみ in ABCB	

ゲームプラザUFO
大阪府茨木市駅前1-4-14 ☎0726-26-9661

休　載

☆また来月がんばってくださいね！

ゲームセンターニュースター
三重県津市江戸橋1-30-7 ☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	375,300	LUM	
★T・A・N・K	2,328,890	TSUYOSH	最終面クリア
飛龍の拳	1,327,200	K.N	
★バラデューク	173,640	K.N	48面クリア
戦場の狼	9,999,999+α	チヨヤナオックン	
1942	138,620	松浦太郎	
バックランド	557,710	あほのともあき	
スパルタンX	825,260	山口孝司君	
ロードランナーII	6,133,250	K.N	189面
スーパードンキホーテ	736,350	K.N	最終面クリア

ゲームセンターニュー光
大阪市南区心斎橋筋2-23 ☎06-213-1262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	763,900	小坂進矢	
青春スキャンダル	2,179,960	中本元昭	
T・A・N・K	9,999,990	杉田　弥	
ハイボルテージ	969,580	植野良信	
飛龍の拳	1,951,000	草竹亮生	
バラデューク	70,240	ACU-YURI	
キングオブボクサー	720,000	川上清志	
戦場の狼	342,000	川上清志	
リターンオブザインベーダー	2,660,400	井手文治	
ゼビウス	524,910	松岡秀一	

ビデオゲームレーダー店
大阪府東大阪市吉松2丁目1-1 ☎06-729-0726

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	848,500	TKGの徳山&森下	
シティコネクション	726,600	S.S	
マッハライダー	436,170	CKYテクニカル佐野	
メトロクロス	813,250	CKYテクニカル佐野	
飛龍の拳	2,421,800	CKYテクニカル佐野	
ロードランナーII	1,938,800	TKG芝茂幸	
戦場の狼	2,114,700	富雄のMIK	
ポールポジション	66,000	コント山口君	
スパルタンX	100,590	水巻貴裕	小学生の部
ゼビウス	3,290,060	富雄のMIK19機	

アミューズメントファンシティローレンI
和歌山県和歌山市元寺町1-83 ☎0734-28-0003

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	30,657,560	A&T	ゴールインタイム 4'44"85
タイガーヘリ	206,460	津田裕城	
バラデューク	180,180	西村展幸	
魔界村	100,600	A&T	
ピーターパックラット	184,137	津田裕城	
T・A・N・K	10,000,000	唐木泰剛	
マッハライダー	159,870	笹尾清一	
戦場の狼	1,528,300	平木淳二	
忍者くん	516,140	松浦昭治	
ゼビウス	7,379,530	南部和重	

プレイシティキャロットなんば店
大阪市南区難波3丁目6-17 ☎06-633-8030

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ピーターパックラット	256,360	京子ちゃん大好き！川島	ハーダー
★グラディウス	3,867,200	HIRONORI and YUKO	最難
魔界村	196,500	nameco&saga	最難
ハングオン	22,069,830	腕力全て！	最難
いっき	325,120	石川よしえ	最難
T・A・N・K	1,967,200	たけのドアホ！	最難
飛龍の拳	5,286,500	やまぐちの女たらし	最難
シティコネクション	688,300	ファッションマッサージ屋	最難
ロードランナーII	6,178,900	ミサはオレのものだぁ	最難
青春スキャンダル	572,860	まー子と結婚！	最難

ゲームスポットイーストサイド
大阪府堺市北瓦町2-1-28ヤングタウン ☎0722-29-9366

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	43,600,060	SSS	85スタート
T・A・N・K	5,081,290	登田裕三	
グラディウス	734,700	CHK	
ヘビーメタル	123,100	松田んぼ	
青春スキャンダル	3,276,300	イーストのこえだめ	
魔界村	142,800	登田裕三	
戦場の狼	532,800	MR. DoDoH	
スターフォース	4,290,500	あの富永	
1942	2,423,800	外薬真司	
ペンギンくんウォーズ	498,200	MR. DoDoH	

プレイシティキャロット京橋店
大阪市都島区東野田町5-1-19 ☎06-358-1585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魔界村	177,400	BUG	
グラディウス	1,143,800	STAC-ORU	
バラデューク	2,296,800	STAC-諸星あたる	4機設定
飛龍の拳	494,200	キャロット	
バトルシティ	155,100	You & HEGURI	5機設定
ドルアーガの塔	1,792,970	K・O	
メトロクロス	846,400	STAC-生駒のCPU	
ごんべえのアイムソーリー	425,595	大学いものまわし2号	
シュートアウト	999,999+α	HEGURI	
テディーボーイブルース	2,805,620	大学いものまわしの敵	

プレイシティキャロット福山店
広島県福山市船町1-22 ☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	35,584,680	walter wolf	足つき(GOAL)
グラディウス	697,300	C, I	
魔界村	132,300	ももいろかめん	
★バラデューク	212,450	ひろちゃん	(カップ)
フェアリーランドストーリー	1,789,250	ひろちゃん	
ピーターパックラット	646,941	少女隊のCHIIKO	
メトロクロス	806,150	村井(SIR)	
シティコネクション	577,300	KYON²	
ポールポジションII	102,200	F3D	ランクD TESTコース

プレイシティキャロット久留米店
福岡県久留米市六つ門町2-34 三信ビル2F ☎0942-35-4212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★バラデューク	142,550	東城英寿	48面
ドルアーガの塔	1,287,250	東城英寿	ギル1人
ピットフォールII	341,410	FEYだよ〜ん♪	最終面クリア
飛龍の拳	8,596,700	たかひろ&しんや	
ジェダイの復讐	1,070,790	ATARI-FANCY-ACU HKD	
戦場の狼	3,276,800	松永andyutaka	
レイダース5	1,115,560	WHO	
エグゼドエグゼス	10,000,000	東城英寿	残機41 24面 TIME 1:48
テディーボーイブルース	1,455,910	井上洋孝	
リターンオブザインベーダー	781,440	せもやん♪FEY	

ビッグキャロット京都店
京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14 ☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魔界村	299,200	それちゃん	5面
★バトルシティー	200,100	NOP	1P 33面
★フェアリーランドストーリー	2,450,000	高山幸生	全面クリア
メトロクロス	877,850 152,500	すすきのはじめ M・BOY	全面クリア最高点 全面クリア最低点
グラディウス	1,157,800	ELO	イージー5機 3周目4面
★飛龍の拳	13,040,500	Juspion	ノーマル
マーブルマッドネス	190,450	TEN	very easy 1P・81秒残
マッハライダー	707,930	JACK	29面
シティコネクション	808,400	TKK	8,173km
コップ01	135,100	あおいちゃちゃ	6面

カントリーボーイ
広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	428,000	岩崎	1面クリア
ハングオン	—	—	まだゴール1人もなし
ピンボールアクション	1,204,350	上野光	
キングオブボクサー	1,090,000	桐田ジュニア	19人クリア
★バラデューク	159,340	EXC	48面クリア
いっき	303,420	—	
戦場の狼	3,333,300	熊谷	帰宅時間の為ゲーム中断
テディーボーイブルース	1,100,000+α	うすい	
ドラゴンバスター	—	—	
イーアルカンフー	—	—	

プレイシティキャロット佐世保店
長崎県佐世保市下京町8-2 ☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	549,200	吉川武	?
バラデューク	71,800	浦田	面数未確認
T・A・N・K	9,999,990	樋口鉄也	点かせぎあり
キングオブボクサー	6,071,000	山口健	87面
スーパーパンチアウト	999,990	山口健	34面
ハングオン	21,209,850	吉川武	?
戦場の狼	205,100	山口健	?
テディーボーイブルース	1,577,990	山口健	?
スターウォーズ	26,000,000	山口健	+α 100面
★シュートアウト	999,979	関のヤタッペ	最終面クリア

ドリームイン河原町
京都市中京区河原町通蛸薬師上ル奈良屋町301の1 ☎075-255-0597

休　載

☆また来月がんばってくださいね！

ビッグキャロット高松店
香川県高松市片原町2-4 ☎0878-22-4555

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	30,441,250	F.スペンサー	4′52″11
T・A・N・K	9,971,360 +3,293,890	一色	
バラデューク	66,380	森田亘	
フェアリーランドストーリー	1,208,550	早見優	
いっき	423,166	K.Y	
1942	11,962,090	Toshi 100%	
バックランド	1,690,260	GATUモンスター	
キングオブボクサー	1,152,000	石丸	

プレイシティキャロットパーツボックス
熊本県熊本市手取本町4-1 大劇会館内 ☎096-326-0725

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーブルマッドネス	194,970	KVC佐々木	
ハングオン	40,217,730	KVC佐々木	4′42″06
★バラデューク	132,330	MJ.N	全面クリア
T・A・N・K	9,999,990	Garu H.R.C	
飛龍の拳	422,600	REI	
ピーターパックラット	661,075	ASCII	
グラディウス	682,700	KVC佐々木	
マッハライダー	999,990	ASCII	
シティコネクション	291,700	Garu H.R.C	
ディグダグII	1,000,000	TAB	

ビデオインマツヤ丸太町店
京都府京都市中京区烏丸丸太町西入る北側 ☎075-211-8069

休　載

☆また来月がんばってくださいね！

プレイシティキャロット常磐店
香川県高松市常磐町1-5-9 ☎0878-34-3686

タイトル	スコア	スコアラー	備考
いっき	298,460	!! Y	ノーマル
ハングオン	12,936,300	市原発和	
T・A・N・K	10,360,510	RUN	1コイン
グラディウス	483,800	OUTER GAR	ノーマル 9面
キングオブボクサー	1,325,000	小谷	ノーマル
バラデューク	63,170	小山祥之	ノーマル(AMP)
飛龍の拳	3,775,400	近藤高行	ノーマル57面
★1942	12,170,990	小谷	ノーマル
バックランド	1,984,340	GATU	ノーマル34面
イーアルカンフー	9,999,990	近藤泰 近藤高行	395面 256面

分大キャロットハウス
大分県大分市旦ノ原ササコエ ☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★バラデューク	164,260	Junji Baba NMC	最終面クリア
ピーターパックラット	651,923	藤原チュータロー	
バトルシティー	97,800	藤原タンクロー	
T・A・N・K	1,838,360	AKI	
飛龍の拳	585,900	ワシ	
青春スキャンダル	784,280	塚本28号	

マイコンゲームIB & ZONE
兵庫県尼崎市東園田町5丁目46-10 ☎06-494-2373

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魔界村	82,700	池田君	
バラデューク	62,460	RUN	
ピンボールアクション	2,778,580	ウーリャン	
グラディウス	542,700	キシモト	
飛龍の拳	959,400	POO	
キングオブボクサー	1,557,000	カオル	
1942	1,102,700	スナックのにいちゃん	
戦場の狼	832,000	KEI	
マッハライダー	675,410	AKI	
ウイズ	1,022,800	JUN	

ジョイランド松山
愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	16,340,720	ヒデくん	5分04秒34 1スリップ ゴールイン
★T・A・N・K	10,000,000	鹿島太郎 他4名の方	最終面クリア
フェアリーランドストーリー	737,410	SURPASSER R.T	55面
キングオブボクサー	7,924,000	SURPASSER 金村	111面 6時間
シティコネクション	761,300	近藤浩充・KEN	9,287km
飛龍の拳	1,344,400	大方若歌郎	
タイガーヘリ	253,130	近藤浩充	
シュートアウト	998,215	よい子のかちくん♥	
バルダーダッシュ	49,240	林武夫	
ワイバーンF-0	1,547,660	正田勇樹	

神宮前キャロットハウス
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 神宮前プラザビル ☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	2,973,890	K.I	
★フェアリーランドストーリー	2,011,560	成合	101面
魔界村	71,100	CAN	
★バラデューク	201,250	NYAMCO	48面クリア
グラディウス	780,500	NYAMCO	ハード・ランク
シティコネクション	663,400	TOSHI	7516km
飛龍の拳	8,287,000	TOBAKU	
ピーターパックラット	635,967	TOBAKU	
戦場の狼	4,744,000	TOBAKU・POY	
バトルシティー	93,500	TOSHI	

ゲームセンター・シグマ
兵庫県三木市志染町広野5-293番地 石田ビル1F ☎07948-4-0476

休　載

☆また来月がんばってくださいね！

プレイシティキャロット黒崎店
福岡県北九州市八幡西区黒崎2丁目1-1富士屋ビルB1F ☎093-641-2304

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	2,407,600	GMC-MATSOO	ノーマル
★バラデューク	269,920	GMC-ELSSY	48面クリア
飛龍の拳	1,000,000+α	GMC-はるCPU	ノーマル
ハングオン	26,851,050	GMC-CPU	5面クリア
ピーターパックラット	699,965	GMC-CPU	ノーマル
バトルシティー	150,500	GMC-DSA	36面
テディーボーイブルース	3,606,260	GMC-GSA	33面
マーブルマッドネス	196,850	GMC-GIL	ノーマル
★メトロクロス	908,850	GMC-えるす	32面
青春スキャンダル	9,999,990+α	NFC-KBC	ノーマル



▲宮城県泉市・ウイザード君

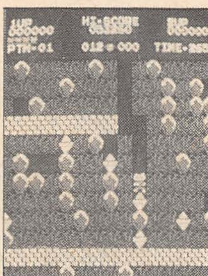
★SUPER Soft 情報

知的ゲーム「バルダーダッシュ」がビデオ・ゲームになった!

Apple版からX1やPC-8801などに移植され，日本でもファンの多いパソコン・ゲーム「バルダーダッシュ」が，ゲーム・センターでも遊べるようになりました。

主人公を操つって地中を掘り進みながら，ダイヤを全部取っていくというゲームですが，よく考えて掘らないと行き止まりになったり，上から落ちてきた岩やダイヤにつぶされたりしかねません。

バタフライや，ファイヤーフライなどの敵も，オリジナルに忠実に制作されていて，スケールの大きなバルダーダッシュとして楽しめることうけあいです。



▶ビデオゲーム版「バルダーダッシュ」

★ハウツー本を実費で進呈中

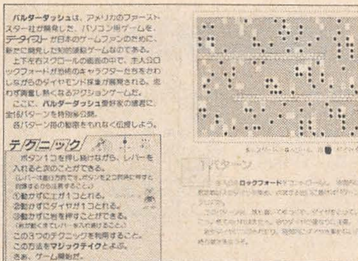
ビデオゲーム版「バルダーダッシュ」の発売元であるデータイーストでは，ちょっとむずかしすぎて面クリアできない!! という人のために，全16パターンの攻略ノウハウを解説した『バルダーダッシュ・ゲームの全貌』という小冊子を作成しました。この本を，送料および実費でおわけするそうです。

ご希望のかたは

〒167 東京都杉並区南荻窪4－41－10
データイースト株式会社 広報課

まで，切手（または現金書留）250円分をそえて，お申し込みください。ゲームのカタログもつけてくれるそうですよ!

★　　★



▲攻略法がバッチリ!! の小冊子だ

X1＋VHDビデオディスク用「サンダーストーム」新発売

パソコンとVHDビデオディスク・システムを接続して楽しむ「サンダーストーム」のX1用プログラムが日本ビクターから発売になりました。「サンダーストーム」は，ご存じ，ヘリコプターを操縦してせまりくる敵を撃ついしていくアニメーション・ゲーム。ゲーム・センターで，このゲームのとりことなったことのある人もきっと多いでしょう。

この，「サンダーストーム」の興奮をX1



◀X1用「サンダーストーム」発売

抱腹絶倒のプロレス・ゲーム エキサイティング・アワー

NEW! VIDEO GAME

by テクノス ジャパン

テクノス ジャパンから，待望のプロレス・ゲーム第2弾，「エキサイティング・アワー」が発売されました。内容は，レバーでプレイヤーをコントロールし，大技，小技ボタンをタイミングよく押して相手と3分間1本勝負するもの。この大技，小技は，プレイヤーと相手との位置や状態の関係により異なってきます(第1表)。

1人目―INSOME WORRIOR

ロード・ウォーリアーズのホークに似た敵です。ホークと同様，ラフ・ファイトを得意とし，パンチなどで激しく攻めてきます。こいつは体力(ステイタス)があまりないので，ソバット，フライング・ボディプレスなどで簡単にやっつけることができます。

2人目―KARATE FIGHTER

こいつは，グレート・カブキにそっくりな敵です。空手技のチョップ，飛びげりを得意としています。あまくみていると，連続攻撃をくらうぞ!

3人目―COCO SAUIEGE

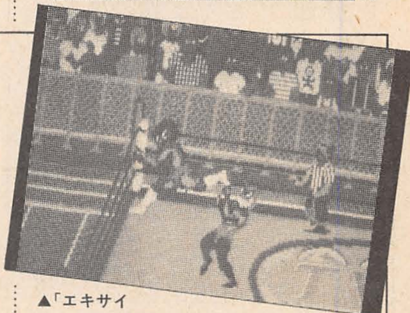
あまりにボボブラジル(なつかしい!)しているので，はじめてみた人は弱そうなイメージを持つようですが，こいつは強い!! ショルダータックルと，華麗なフライング・ボディ・アタックの連続攻撃をくらったら，反撃はむずかしいぞ。

4人目―

TWAただ1人のマスクマン。クロー技を得意とし，反則技のチョークまでしてきます(ちゃっかりカウント4でやめる!)。こいつのクローをくらうと，ステイタスがかなりうばわれるので注意しましょう。

5人目―

TWAのタイトル保持者。ブルーザー・ブロディに似て，怪力でドカドカと攻めてきます。こいつに勝って，キミははじめてTWAのチャンピオンとなれるのです。



▲「エキサイティング・アワー」のゲーム画面

ワンポイント

自分の体力が一定レベル以下になると，プレイ中の音楽が変わって危険を知らせてくれます。

《第1表》操作方法

状態＼ボタン	敵から離れて	ヘッドロックをかけてから	敵をロープに飛ばしてから	ダッシュして	コーナーポストから	
小技ボタン	パンチ(ダウンしている敵を起こす)	敵をロープに飛ばす(レバーを上へ入れるとボディスラム)	ショルダースルー(レバーを左右に入れるとエルボーバッド)	ショルダータックル	ニードロップ	二つのボタンを同時に押すとダッシュ
大技ボタン	キック(ダウンしている敵をフォール)	パイルドライバー(レバーを上に入れるとブレーンバスター)	ローリングソバット(レバーを左右に入れるとラリアット)	フライングボディプレス(場外へブランチャー)	サンセットフリップ	

★10月号スーパーソフトプレゼント当選者…「**惑星メフィウスのセル画**」：宮城県多賀城市・金田進一/山形市・加藤岳彦/神奈川県横浜市・市河純一/東京都豊島区・田中伸幸/長野県飯田市・高畠真行ほか15名のみなさん。「**アークスロード**」：宮城県仙台市・松島寿治/埼玉県北本市・熊谷秀一/岐阜県益田郡・青木博文ほか2名のみなさん。たくさんのご応募ありがとうございました。

で再現するには，つぎのシステムが必要です。
★VHDインターフェース：VO-20PC
★VHDコントローラ・ボード：VO-20PS
（いずれもシャープ）
★X1用ジョイスティック
★VHDビデオディスク：「サンダーストーム」VIA1001
お問い合わせは
〒103 東京都中央区日本橋本町4丁目1番地 日本ビクター㈱ ビデオソフト事業部 ☎03(270)2236

「フリッキー」がパソコンに移植されました

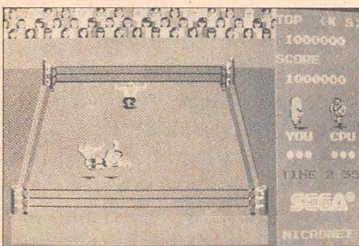
「フリッキー」，「アッポー」といえば，ベーマガ読者にはもうおなじみ。セガ・エンタープライゼスから発売されて大ヒットしたビデオゲームです。この2作が，北海道は札幌のソフトハウス「マイクロネット」の手で，パソコンに移植されました。

かわいい小鳥（フリッキーちゃん）を操作して右に左に飛びまわり，テラスのヒヨコたちを全部つれもどせば面クリアという「フリッキー」。そして，「アッポー」はネーミングもユニークなプロレス・ゲームですが，パソコン版では「チャンピオン・プロレス・スペシャル」という名で登場です。発売は11月1日予定。対応機種は，以下のとおりです。

X1，MZ-2500／2200／2000，PC-8001mkII／SR，PC-8801／mkII／SR，FM-7／NEW7，MSX

お問い合わせは 〒064 北海道札幌市中央区南10条西15丁目ムラカミビル3F マイクロネット☎011-561-1370

なお，「フリッキー」は，'84年7月号スーパーソフト，「アッポー」は'84年9月号スーパーソフトでそれぞれ紹介しています。

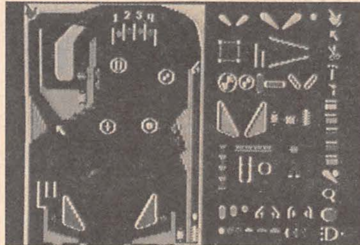


▲「チャンピオン・プロレス・スペシャル」

PC-88版「ピンボールコンストラクション」新発売

自分で画面を作って遊べる「ピンボールコンストラクション・セット」がコンプティークからPC-8801／mkII／SR用で発売になりました。このゲームは，ビル・バッジ氏のプロデュースしたApple用ソフトとして評判の高いもの。PC-8801シリーズ用は，そのオリジナルにかなり肉迫したできとなっています。

また，同社からは，この秋から年末にかけて，つぎのソフトが発売される予定です。
★MSX用「ブルース・リー」…英雄ブルース・リーがスモウレスラー相手にあばれまくる!!
★MSX用「オイルズ・ウェル」…ドリルでオイルを掘り当てろ!!
くわしくは，
〒102 東京都千代田区隼町3-19清水ビル4F（株）コンプティークまで。


▲「ピンボール・コンストラクション」

ホット・ニュース!! ファミコン版グラディウス&ツインビー

ゲームセンターの人気者，コナミの「ツインビー」と「グラディウス」が，ファミコン用カートリッジで発売されるそうです。上下スクロールで，お花や食器のかたちをした敵を撃ったり，フルーツを出したりと楽しいゲーム「ツインビー」。そして，グラディウスは，上下左右スクロールとプレイヤーの腕前によって難度を変えてせまりくる敵を撃つシューティング・ゲーム。どちらも，美しい画面とゲーム・サウンドが魅力の一つになっています。年末から年始の発売に向けて，現在，着々と開発が進められているそうですから，楽しみにしたいですね。

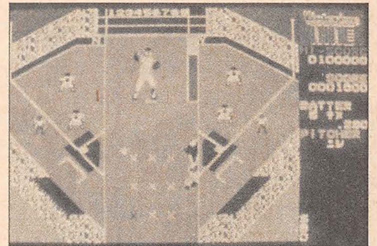
同時に，映画「E・T」などでおなじみのスティーブン・スピルバーグ監督のこの冬の話題作をゲーム化した「グーニーズ」も発売が予定されています。くわしくは，来月のこのコーナーで紹介する予定ですので，お楽しみに。

ニデコムソフトからベーマガ読者にプレゼント!!

ビデオゲーム版（タイトー）から移植された人気の野球ゲーム「ビクトリアス・ナイン」を，ベーマガ読者4人にプレゼントします。

機種は，
★FM-7シリーズ，PC-8801シリーズ，X1（MZ-2200兼用）はカセット版
★PC-9801U用はディスク版（それぞれ1本ずつ）。

ご希望のかたは，ハガキに「どんなソフトを発売してほしいか」と，住所，氏名，年令を記入して，**電波新聞社マイコンBASICマガジン「ニデコムソフト」プレゼント係**までお送りください。しめ切りは，10月30日（必着）です。


▲「ビクトリアス・ナイン」のゲーム画面

読者の秋!? 盛りだくさんです スーパープレゼント

朝晩，めっきり冷えこむようになりました。急激な気温の変化に，鼻をグズつかせた人も多かったのではないかな？「パン，パーン!!」おや，どこかで花火が打ち上がったようす。運動会でもやっているのでしょうか。（影：私は小・中学校と，ずっとリレーの選手だったんだよね）。へえ，すごいんだ。それで逃げ足だけは，今も速いのネ。さて，ベーマガでも実りの秋にちなんで，ドーンとプレゼントを用意しましたよ。

★コナミのMSXソフト3タイトル
カラーページでご紹介したコナミのMSX用「ロードファイター」，「ハイパーラリー」そして「けっきょく南極大冒険」のソフトを各3名ずつ，計9人のかたに。

★ポニカのMSXソフト2タイトル
こちらは，217ページで紹介している「ファイナルジャスティス」と「パストファインダー」の2本。それぞれ1名ずつです。

★ロットロット・メンバーズ・ステッカー（アイレム）
カラーページで紹介しているニュービデオゲーム「ロットロット」で，高得点者だけに与えられるメンバーズ・ステッカーを特別にプレゼント（20名）。

★システムソフト・オリジナルメモパッド
システムソフトのニューゲーム「遊撃王」の，パッケージを型どったメモパッドを10名のかたに。注意書きの部分などパッケージの文章をパロディ化してあって，なかなかおもしろいですヨ。

※どちらも，ご希望のかたは，
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部「スーパープレゼント」係まで。
10月末日しめ切りです。

HOT INFORMATION

サンヨーのニューMSX 2機種ほか新発売

三洋電機特機から，MSXパソコンが2機種発売になりました。

★PHC-27(写真1)

ハイコスト・パフォーマンスの“PHC-27”は，価格49,800円。軽くてコンパクトなボディに，64KバイトのRAMを内蔵しています。カートリッジ・スロットは，上面のほかに背面にも一つ付いていますから，拡張性もあります。

そのほか，出力端子は，RF端子，ビデオ端子，オーディオ端子の三つが装備されています。



《写真1》MSXパソコン「PHC-27」

★PHC-33(写真2)

倍速データレコーダが内蔵され，ロード時間が短かくなった“PHC-33”は，価格が59,800円。1200ボーのテープが，半分の時間でロードできます。内蔵ですから，もちろんロードエラーは少なくなるうえ，位相切り替えスイッチも装備されていますから安心ですね。

RAM64Kバイト，ROM32Kバイト実装で，RF，ビデオの二つの出力端子がついています。

お問い合わせは

〠550 大阪市西区江戸堀2-7-25
三洋電機特機株式会社情報機器事業部
「マイコンBASICマガジン」係まで。



《写真2》MSXパソコン「PHC-33」

★PHC-DRII(写真3)

こちらは，パソコンやワープロに広く使用できるデータレコーダです。

①シグナル・スタビライザー(波形整形)回路がついてロードしやすく，②レベル調節いっさい不要。③2倍速ロードができて，④600～2400ボーまでのセーブが可能です。価格は，12,800円です。



《写真3》データレコーダ「PHC-DRII」

PC-8801用グラフィックツール Z's ARTSHOW —NEOS—

NEOS(日本エレクトロニクス)から，PC-8801/mkII/SR用のマウス付きグラフィック・ソフト“Z's ARTSHOW”(写真4)が発売になりました。

このソフトの特徴は，

1．すべての操作を，マウスとマイコン(画面右側に表示される，キャラクターによるメニュー表示)で行なえる。

2．マウスは汎用I/Oポートに接続するだけ。RS-232Cを使用しないので，他の機器を接続することができる。

3．4,096色以上のカラー表示。

4．エアーブラシやスクリーントーン，オリジナルのペンを作るなど，画材が豊富などとなっています。

NEOSマウスと，5インチ2Dシステムディスク2枚，データディスク1枚，インターフェース・カード(PC-8801/mkII)がセットで，価格はつぎのとおりです。

- PC-8801mkIISR専用　24,800円
- PC-8801mkII専用　29,800円
- PC-8801専用　29,800円

〠107 東京都港区南青山7-3-6 南青山第22大京ビル㈱日本エレクトロニクス「マイコンBASICマガジン」係。



《写真4》「Z's ARTSHOW」

■フェアのお知らせ

「ボクの持っている(欲しい)パソコンのプリンターはいくらだろう？」「ソフトは何があるのかな」という疑問に答えてくれるパソコン・フェアが東京都内の2ヵ所で開催されます。

★富士通パソコンチック・ジャパン

毎年行なわれているFMまつりが，今年から名前を変えて開催されます。

場所：西武百貨店池袋店(東京)7階催事場
会期：11月1日(金)～6日(水)の6日間
時間：11月1日，5日　10:00～18:00
11月2～4日　10:00～19:00
11月6日　10:00～17:00

入場は無料。FMシリーズを中心に，富士通パーソナルコンピュータをサポートするソフトおよびハード(周辺機器)メーカーが一堂に集まりますから，FMユーザーには見のがせません。

ほかにも，イベント・コーナーでは，パソコンを使った歌やゲームを行なうなど，楽しめる企画が用意されています。

電波新聞社でも，「マイコンBASICマガジン」や月刊「マイコン」のバックナンバーをはじめ，SUPER soft マガジン・デラックス[1]「ALL ABOUT NAMCO」，会期中に間に合えば，山下 章先生の「チャレンジ・パソコン・アドベンチャー」も販売します。

また，新作ソフトでは，FM-7/77/NEW7用「マッピー」や，キャラクターグッズ(トレーナー，Tシャツ，ペーパーバッグ)の販売もありますので，ぜひきてください。

★NECパソコンフェア '85東京

今年もNECパソコンフェアの時期がやってきました。

場所：パシフィック・ホテル(国電品川駅前)
会期：10月31日(木)～11月2日(土)の3日間
時間：10:00～17:30(3日間とも)

NECのパソコンが一堂に展示され，ゲームからビジネスまで，いろいろなソフトウエアがデモされます。

また，ソフトハウス，出版社各社も出品，新作ソフトやパソコン関連の新刊本などが紹介される予定です。

電波新聞社でも，待望の新作ソフト，「PC-8001mkIISR版ゼビウス」をはじめ，PC-8801mkII／SR版デーモン・クリスタルやPC-6001mkIISRのグロブダーなど，話題のソフトを展示，デモします。

———*———*———*———

ひょっとすると，両フェアの会場にベーマガ編集部の影さんや編さん，つぐ美ちゃんの3人トリオも遊びに行くかもしれませんよ。3人はパックマン，マッピー，ドルアーガの塔のいずれかのペーパーバッグを持っていますので，見かけたら声をかけてください。

★　★

ハガキ印字も楽々 割付名人M－1024

あらゆる市販ソフトが使え，ハガキに印字ができ，定型書に印字もできるという24ドットのプリンタ“M－1024”（価格12,800円）が発売されました(写真５)。

タイプは二つあり，ＰタイプはPC－88，98シリーズ用，ＸタイプがＭＳＸパソコンに対応しています。

本体には，ハガキ印字のフォーマットが内蔵され，簡単にハガキ・ワープロ印字ができます。また，高速度漢字印字モードにより，１秒間に40文字の印字ができるという，スピード設計です。

文字種類は英数字，カナなどが158文字，漢字はＪＩＳ第１水準漢字3,489文字が標準実装されています。

同シリーズは，ＰＣ－6601，ＰＣ－8001mkII，ＰＣ－100シリーズのパソコンでも使用することができます。

これだけの高性能ながら，重量は4.5kg，サイズも352×234×77.5mmとたいへんコンパクトです。

小型化には，ブラザーが開発した超小型ヘッドの採用がポイントとなったとのことです。ノイズも少なく，減音モードに設定すると，さらに騒音が減ります。

カタログは〒104 東京都中央区京橋３－３－８ブラザー販売(株)情報機器事業部「ＢＭ」係へ請求してください。

BASICソフトが高速に！ MSX用コンパイラ登場！

マシン語で書いたプログラムが高速度で走ることはわかっていても，マシン語に弱くて，残念に思っているみなさんに，うれしいソフトが発売になりました。

ハート電子産業(株)の“ＢＡＳＩＣコンパイラ for ＭＳＸ”（価格15,000円）がそのソフトです。

コンパイラというのは，ＢＡＳＩＣで書かれたプログラムを，機械語に自動的になおしてくれるもので，動作スピードは，ＢＡＳＩＣの10部から最高200倍にもアップさせることができます。

主な特徴は

①ＭＳＸ ＢＡＳＩＣをそのまま使うことができる。

②メモリ上でソース・プログラムの編集やデバグができ，機械語の実行が可能。

③特殊命令により，機械語とのリンクが簡単にできる。

④コンパイラはＣＡＬＬ文で呼び出せるのでソフト（ＲＯＭカートリッジに入っている）をいちいち取りはずす必要がない。

⑤32Kシステムで，約15KのＢＡＳＩＣプログラムがコンパイルできる。

⑥オブジェクトのスタート番地が任意に設定できる。

などとなっています。

本ソフトのお問合わせは，**〒221 神奈川県横浜市神奈川区東神奈川２－40－９クインビル７階 ハート電子産業(株)「マイコンBASIC係」☎045－461－6071**までお願いします。

セガSC-3000用 HOME BASICを発売

セガのＳＣ－3000シリーズ・パソコン用に，新たに“ＨＯＭＥ ＢＡＳＩＣ”（価格9,800円）が発売になりました(写真６)。

このＢＡＳＩＣは，ＲＯＭカートリッジで本体にさしこんで使うもので，基本的にはレベルIIIＢＡＳＩＣをバージョン・アップしています。

追加されたコマンドは，LIMIT，PLAY，PLEN，SCOIN（スプライトの衝突判定），SAVEV，LOADV，VERIFYV（グラフィックのセーブ関係です），SYSTEMです。

グラフィックが描きやすくなったほか，SAVEVでSCREEN２をそのままセーブでき，LOADVで読込んだSCREEN２の絵を，すぐに画面表示できるようになるなど，グラフィック関係の強化が目立ちます。



《写真６》HOME BASICのマニュアル

このカートリッジには，ＰＯＫＥ文でパラメータやキャラクターを変更できる「ショートプログラム」，８ケタの計算ができる「けいさんボード」，スプライト用のキャラクターを作れる「パターンのへんこう」の３ソフトが組込まれており入門者でも，すぐにプログラミングが楽しめます。

くわしくは**〒144 東京都大田区羽田１－２－12 セガ・エンタープライゼス「ＢＭ」**係へお問い合わせください。

で・ば・ぐ

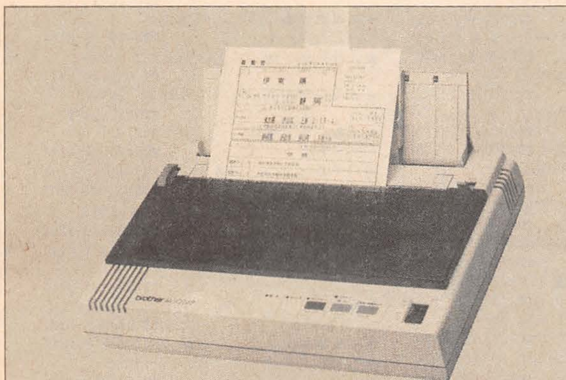
10月号のＳＣ－3000レベルII用「ミニ・ボクシング」のプログラム・リストの中で，**リスト１**の部分が抜けていました。

訂正とともにおわびいたします。

マイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部

《リスト１》10月号「ミニ・ボクシング」の訂正リスト

```
10 CLS
20 CURSOR7,20:PRINT "┌──────────────────
───────┐"
30 CURSOR7,21:PRINT "│ *** MINI BOXING
 *** │"
40 CURSOR7,22:PRINT "└──────────────────
───────┘"
45 CONSOLE0,20
50 FOR I=237 TO 248
60 READ A$
70 PATTERNC#I,A$
80 NEXT
90 DATA 1C1C1C0810306844,8000007070F0C
000,205050588888888CC
100 DATA 04000038383C0C00,E0E0E0402030
5888,10282848444444CC
110 DATA 000C0C0C103C6040,00C0808000FC
0C00,000000000E0E0E0
120 DATA 0000000001C1C1C,000C040400FC
C000,00C0C0C020F01808
```


《写真５》ブラザーのM－1024

全国 Ⓓ マイコンソフト取扱店一覧

北海道

★電波新聞社・札幌支局：札幌市中央区大通西17－2 ☎011-641-5591

★九十九電機札幌店：札幌市中央区南2条西3丁目 札信ビル ☎011-241-2299

★ＹＥＳそうご電器：札幌市中央区南2条西3丁目 ☎011-214-2811

★そうご電器旭川店：旭川市4条7丁目 ☎0166-26-2251

★そうご電器苫小牧店：苫小牧市王子町3丁目1－14 ☎0144-35-2151

★そうご電器サンピアザ店：札幌市白石区厚別町下野幌493－20 ☎011-892-6081

★そうご電器ニューチカ店：札幌市中央区大通西3丁目 北洋ビル ☎011-214-2851

★パソコンランド帯広：帯広市西2条南1丁目19 ☎0155-24-4648

★金市館パソコンランド：札幌市中央区南2条西2丁目 ☎011-221-8221

★メディア旭川：旭川市2条通21丁目右10号 ☎0166-33-3300

★ＯＡ ＳＨＯＰ ＰＡＬ：釧路市星ヶ浦大通1丁目7－1 ☎0154-52-0011

★バイトイン：帯広市西17条南3丁目4 キッスルハイツ ☎0155-35-6781

★つうけんテレコンショップ釧路：釧路市黒金町13丁目1 コスモビル ☎0154-25-1161

★つうけんテレコンショップ北見：北見市北2条東1丁目 大槻ビル ☎0157-61-2611

★メディア札幌：札幌市中央区南2条西3丁目 丸井今井 ☎011-281-1151

★つうけんテレコンショップ帯広：帯広市西2条南9丁目サニーデパート3F ☎0155-23-1161

★ICカプセル：北見市2条西2丁目 サンプラザ ☎0157-23-8444

★名寄ラジオ商会：名寄市大通南6丁目 ☎01654-2-2385

★函館西武：函館市梁川町9-3 ☎0138-55-5511

青森県

★電巧堂チェーン・八戸本店：八戸市長横町17－1 ☎0178-44-4111

★電巧堂チェーンしんまちプラザ：青森市新町2－6－26 ☎0177-23-2356

★電巧堂チェーン三沢店：三沢市中央町3－3－1 ☎0176-53-7123

★電巧堂チェーンむつ店：むつ市柳町1－2－14 ☎01752-2-4121

★電巧堂チェーン弘前代官町店：弘前市代官町3－1 ☎0172-34-2606

★電巧堂チェーン弘前バイパス店：弘前市城東北4丁目5－5 ☎0172-27-2251

★電巧堂チェーン堅田バイパス店：弘前市堅田字宮川438－1 ☎0172-34-6230

★電巧堂チェーン五所川原店：五所川原市旭町29－1 ☎0173-35-3129

★電巧堂チェーン光星学院通店：八戸市湊町上田屋前21－6 ☎0178-34-3737

★ビデオ＆パソコンショップモリヤ：むつ市新町11－10 ☎0175-22-7242

★マイコンショップトム：八戸市三日町26 ☎0178-45-5570

岩手県

★電巧堂チェーン・盛岡本店：盛岡市中央通2－11－1 ☎0196-54-2772

★ホビーショップメカーノ：花巻市若葉町1－10－12 ☎0198-22-4183

★テクノハウス・エイトピア：盛岡市館向町3－7 ☎0196-23-4470

★電巧堂チェーン一ノ関店：一ノ関市山目字大槻62 ☎0191-25-2440

秋田県

★緑屋そうご電器：秋田市中通2－7－6 ☎0188-32-1951

★電巧堂チェーン新国道泉店：秋田市保戸野新川向16－2 ☎0188-64-3061

★電子センター秋田：秋田市川尻町字川口境18－3 ☎0188-32-7815

★電巧堂チェーン秋北中央店：大館市御成町2－6－1 ☎0186-49-7161

★電巧堂チェーン大曲サンロード店：大曲市通町3－3 ☎01876-3-5711

★電巧堂チェーン本荘店：本荘市出戸町字岩淵下46 ☎01842-4-5211

宮城県

★電波新聞社・仙台支局：仙台市一番町1－1－31 ☎0222-27-7211

★電巧堂ＤＡＣ仙台東口店：仙台市東七番町125－24 ☎0222-91-4744

★電巧堂チェーン・仙台本店：仙台市中央2－2－21 ☎0222-47-1141

★電巧堂チェーン多賀城店：多賀城市下馬4－1－28 ☎0223-65-8111

★庄子デンキ：仙台市長町2－1－39 ☎0222-47-1141

★庄子デンキ・コンピュータ中央：仙台市一番町3－6－5 ☎0222-24-5591

★庄子デンキ・石巻本店：石巻市中央2－12－7 ☎0225-93-1011

★ムーンベース：仙台市通町2－15－8 ☎0222-71-9700

山形県

★電巧堂チェーン山形七日町本店：山形市七日町2－1－6 ☎0236-23-1055

★コンピュータショップ：天童市老野森2－9－4 ☎02365-4-1530

★エルタウン庄子デンキ山形本店：山形市七日町2－7－43 ☎0236-42-1222

★新庄ＣＱセンター：新庄市小田島町5－53 ☎02332-3-1586

★ソフトセンター・ハラトク：米沢市中央1－8－23 ☎0238-23-6228

福島県

★オリエンタルパソコンショップ：福島市栄町10－11 コルニエッタヤ ☎0245-21-2101

★エルタウン粉又・駅前店：福島市栄町7－31 ☎0245-21-2011

★郡山西武：郡山市駅前1－16－7 ☎0249-34-6161

★うすい百貨店：郡山市中町13－1 ☎0249-32-0001

★いわきマイコンショップ：いわき市平字立町86 ☎0246-23-0513

★大竹商会：会津若松市西栄町10－26 ☎0242-26-2244

★システム会津若松ラジオセンター：会津若松市七日町1－17 ☎0242-26-2711

茨城県

★カトーデンキ販売：水戸市柳町1－13－20 ☎0292-26-4170

★メディアポート：水戸市白梅4－1－13 ☎0292-21-4920

★マルスズ電気：取手市新町5－17－17 ☎02977-4-1311

★中屋理化学：日立市神峰町4－21－8 ☎0294-23-0555

★ＯＡショップ浦井：水戸市南町3－3－39 ☎0292-27-2695

★丸善無線電気㈱土浦ターミナルビル店：土浦市有明町1－30 ☎0298-22-7601

栃木県

★計測技研：宇都宮市桜3－2－17 太平ビル3F ☎0286-33-1994

★マイコンプラザビック1：宇都宮市宮町1－14 ☎0286-21-5150

★宇都宮西武：宇都宮市馬場通り2－3－12 ☎0286-35-0111

★小林電気：足利市通り2 ☎0284-21-0131

★ラオックス小山店：小山市城山町3－3－22 ☎0285-23-4652

山梨県

★システムインナカゴミ甲府：甲府市丸の内2－4－20 ☎0552-28-3333

★甲府西武：甲府市丸の内1 ☎0552-32-5111

群馬県

★電波新聞社・関東総局：高崎市高砂町48 ☎0273-26-3206

★民生電気：高崎市問屋町2－4－5 ☎0273-61-4535

★青木電気サービス：高崎市新町80 ☎0273-23-9275

★アサヒ商会：高崎市問屋町2－8－2 ☎0273-63-1111

★パソコンショップマエハラ：太田市本町21－3 ☎0276-25-3410

★あやめ模型：渋川市長塚町1801－1 ☎0279-23-3732

★クリマデンキ：前橋市表町2－10－23 ☎0272-24-0110

★大竹文具店：伊勢崎市本町1 ☎0270-25-5550

★ソフトショップラム：前橋市新前橋町17－13 ☎0272-53-7594

★たけのうち電器：沼田市東原新町1820 ☎0278-2-3653

★プログラムバンク：高崎市飯塚町97－1 高義ビル1F ☎0273-63-1369

★プログラムバンク前橋店：前橋市天川原町8－1 ☎0272-23-7408

★サカヰ：高崎市問屋町1－10－26 ☎0273-62-1500

★ＴＥＣＨＮＯ：高崎市連雀町 BIBI 高崎地階 ☎0273-22-1300

★前橋西武：前橋市本町2 ☎0272-34-1011

★パソコンランド21：前橋市表町1－1－14 ☎0272-23-4462

埼玉県

★ラオックスわらび店：蕨市塚越1－5－6 ☎0484-43-2161

★ラオックス浦和店：浦和市高砂1－12－1 コルソ4F ☎0488-24-5311

★ラオックス北浦和店：浦和市北浦和5－1 ☎0488-33-8811

★ラオックス小手指店：所沢市小手指町1－43－3 ☎0429-23-1851

★ラオックス大宮店：大宮市錦町630 ☎0486-44-3551

★ラオックス岩槻店：岩槻市東町1－8－11 ☎0487-57-2561

★ラオックス春日部店：春日部市中央1－18－5 ☎0487-54-4171

★ラオックス川口店：川口市栄町3－9－13 ☎0482-56-0011

★ラオックス志木店：志木市本町5－17－5 ☎0484-74-9041

★大宮西武：大宮市宮町1 ☎0486-42-0111

★福岡無線：川越市連雀町3－2 ☎0492-22-0362

★トータス電化：南埼玉郡宮代町学園台1－4－9 ☎04803-4-7721

★大田デンキ：新座市東北2－31－15 ☎0484-73-1511

★コクサイパソコンセンター：上福岡市上福岡1－2－4 ☎0492-66-5591

★マツモト電器鶴瀬本店：富士見市鶴馬下郷3483 ☎0492-51-0960

★マツモト電器上福岡店：入間郡大井町亀久保31－1 ☎0492-62-1656

★マツモト電器坂戸店：坂戸市本町1－3 ☎0492-81-3522

★英弘チェン川越店：川越市脇田新町12 ☎0492-45-5231

★トヨムラ大宮店：大宮市宮原町3－515－2 ☎0486-52-1831

★パソコンショップカーク：熊谷市弥生町2－47 ☎0485-25-4432

★マツモト電器東松山店：東松山市箭弓町1－5－15 ☎0493-23-1397

★兼立電工：大里郡江南村押切2632－1 ☎0485-36-1155

千葉県

★ユニフ中村屋柏本店：柏市柏3－1－1 ☎0471-67-3333

★家電のササキ：鴨川市横渚292 ☎04709-3-2668

★船橋東武：船橋市本町7 ☎0474-25-2211

★船橋西武：船橋市本町1 ☎0474-25-0111

★ムーミン船橋ららぽーと店：船橋市浜町2－1－1 ららぽーと内 ☎0474-33-3711

★タニカツ電機販売：流山市江戸川台東2－7 ☎0471-54-1111

★サンユー：館山市稲162 ☎0470-23-1276

★ラオックス市原店：市原市五井町2343－1 ☎0436-21-5331

★ラオックス稲毛店：千葉市小仲台2－8－17 ☎0472-53-2136

★ラオックス千葉店：千葉市新千葉1－1－1 ☎0472-27-5318

★ラオックス船橋店：船橋市浜町2－1－1 ☎0474-34-3971

★マエダ商会：茂原市町保10 ☎0475-23-2194

東京都

★Ｊ＆Ｐ渋谷店：渋谷区道玄坂2－28－4 ☎ 03-496-4141

★Ｊ＆Ｐ町田店：町田市森野1－39－16 ☎0427-23-1313

★Ｊ＆Ｐ八王子店：八王子市旭町1－1 八王子そごう7F ☎0426-26-4141

★ワールドイン・アオヤマ：豊島区東池袋1－28－6 ☎03-985-9011

★マイコンセンター60：豊島区東池袋1－21－5 ☎ 03-980-1360

★池袋西武：豊島区南池袋1 ☎ 03-981-0111

★渋谷西武：渋谷区宇田川町21－1 ☎ 03-462-0111

★Ａ＆Ｖしらくら：北区上十条2－27－12（十条駅前） ☎ 03-905-0221

★マイコンセンターＣＯＭ：千代田区神田佐久間町1－8－4 ニュー千代田ビル ☎ 03-251-8951

★お近くに取扱店のない方は通信販売をご利用ください。なお，ニデコム，ハドソン，キャリーラボ，データポップ各社のソフトも取扱っております。いずれも代金＋送料（1本240円，ゼビウス・ジョイスティック付は350円）を現金書留で電波新聞社出版販売部までお送りください。

全国㊐マイコンソフト取扱店一覧

★小田急百貨店８Ｆマイコンコーナー：新宿区西新宿１－１－３ ☎ 03-348-0269
★ラオックス本店：千代田区外神田１－２－９ ☎ 03-253-7111
★ラオックス中央店：千代田区外神田１－13－３ ☎ 03-253-1341
★ラオックス新宿店：新宿区新宿３－15－16 ☎ 03-350-1241
★ラオックス調布店：調布市小島町１－35－15 ☎0424-84-0211
★ラオックス三鷹店：三鷹市野崎198 ☎0422-32-3741
★ラオックス吉祥寺店：武蔵野市吉祥寺本町１－20－３ 0422-21-3471
★ラオックス荻窪店：杉並区上荻窪１－19－11 ☎ 03-398-5100
★ラオックス錦糸町店：墨田区江東橋３－14－５ ☎ 03-634-2131
★ラオックス蒲田店：大田区西蒲田７－66－３ ☎ 03-734-5171
★電化プラザセルコ：町田市南成瀬１－３ 相高ショッピングセンタ ☎0427-28-7090㈹
★ムラウチ電気：八王子市大和田町５－１－21 ☎0426-42-6211
★㈱ダイナミックオーディオ新橋店：港区新橋２-16-２ ニュー新橋ビル ☎ 03-503-2611
★九十九電機㈱７号店：千代田区外神田１－９－９ ☎ 03-253-4199
★東陽電機㈱門前仲町店：江東区富岡１－８－５ ☎ 03-630-5151
★丸善無線電機㈱本店：千代田区神田佐久間町１－８ ☎ 03-255-4911
★丸善無線電機㈱立川ターミナルビル店：立川市曙町２－１－１ ☎0425-27-6211
★ヤマギワテクニカ：千代田区外神田４－３－１ ☎ 03-253-0121
★ヤマギワソフトショップ：千代田区外神田４－１－１ ☎ 03-253-2111
★ヤマギワ玉川店：世田谷区玉川３－17－１ 玉川高島屋Ｓ･Ｃ南館５Ｆ ☎ 03-708-1638
★真光無線㈱：千代田区外神田１－15－16 秋葉原ラジオ会館６Ｆ ☎ 03-255-0450
★㈱富士音響マイコンセンターＲＡＭ：千代田区外神田１－15－16 秋葉原ラジオ会館７Ｆ ☎ 03-255-7820
★ロケット本店：千代田区神田佐久間町１－14－１ ☎ 03-257-0606
★ロケット２号店：千代田区外神田１－15－９ ☎ 03-257-0233
★ロケット３号店：千代田区外神田１－４－６ ☎ 03-257-0345
★ロケット５号店：千代田区外神田１－13－１ ☎ 03-255-1531
★ロケット６号店：千代田区外神田４－３－２ ☎ 03-251-2051
★ミナミ電気：千代田区外神田１－15－２ ☎ 03-257-0373
★西川無線：千代田区外神田１－16－10 ☎ 03-253-2713
★シントク電気本店：千代田区外神田１－10－９ ☎ 03-255-0271
★シントクエコー店：千代田区外神田１－16－９ ☎ 03-255-0271
★マイコンベース銀座：中央区銀座１－８－21 ☎ 03-535-3381
★ＣＶＡジャスコ秋葉原本店：千代田区外神田４－４－２ ☎ 03-258-3711
★東急ハンズ渋谷店６Ａ：渋谷区宇田川町12－18 ☎ 03-476-5461
★東急ハンズ町田店：町田市原町田４－１－17 ☎0427-28-2608
★池袋東武：豊島区西池袋１ ☎ 03-981-2211
★ダイナミックオーディオ池袋店：豊島区南池袋１-28-２ パルコ５Ｆ ☎ 03-987-3081
★上新電機みたか店：三鷹市野崎100 ☎0422-31-6251
★ダイクマ町田トキワ店：町田市常盤町3170－１ ☎0427-97-1831
★ソフトクリエイト渋谷店：渋谷区渋谷１－12－７ ☎03-486-6541
★日本テレネット：新宿区下宮北町８ ☎03-268-1159

神奈川県

★ビブレ海老名マイコンランド：海老名市国分寺字関免100 ☎0462-32-7777
★横須賀マイコンビデオセンター：横須賀市小矢部２－６－４ ☎0468-53-3398
★トヨムラTmd横浜：横浜市中区松影町１－３－７ ☎045-641-7743
★杉村電機商会：足柄上郡松田町庶子1490 ☎0465-82-4518
★日進㈱本店：横浜市西区南幸２－15－５ ☎045-314-5111
★ユニー戸塚店：横浜市戸塚区上倉田町769－１ ☎045-864-1201
★横浜高島屋：横浜市西区南幸１－６－31 ☎045-311-1251
★㈱ニチイ横浜店：横浜市西区南幸２－15－13 ☎045-314-2121
★ソフトクリエイト横浜店：横浜市神奈川区鶴屋町２－12－８ ☎045-314-4777
★ＦＬＥＸ小田原：小田原市城山１－４－１ 新幹線ビル２Ｆ ☎0465-35-5591
★アポロ模型：小田原市曽比1959 ☎0465-36-8192
★ＯＡシステム・ジムドー：藤沢市藤沢541－24 ☎0466-23-8221
★藤沢西武：藤沢市南藤沢３－１ ☎0466-27-0111
★セキグチデンキ：川崎市川崎区駅前本町５－３ ☎044-244-5421
★ニューライフタカハシ：川崎市中原区木月410 ☎044-411-8221
★鎌倉書店：鎌倉市大船１－24－１ ☎0467-46-2619
★マイコンショップアイザワ：横浜市中区大平町１ ☎045-641-4337
★ウエムラオーディオ：小田原市城内２－21 ☎0465-23-3591
★ダイオーあざみ野店：横浜市緑区あざみ野１－７－１ ☎045-901-5462
★ICボックスイノウエ：中郡二宮町中里２－２－15 ☎0463-71-3367
★ラオックス戸塚店：横浜市戸塚区戸塚町３－3970 ☎045-881-3161
★ラオックス厚木２号店：厚木市中町４－16－６ ☎0462-22-2722
★ラオックス大和店：大和市深見西１－２－20 ☎0462-61-2011
★ラオックス横浜伊勢佐木町店：横浜市中区伊勢佐木町１－７ ☎045-261-1251
★ダイクマ平塚店：平塚市上平塚１－61 ☎0463-34-7111
★ダイクマ大和店：大和市深見台１－１ ☎0462-64-3111
★ダイクマ田奈店：横浜市緑区田奈町46－８ ☎045-984-2541
★ダイクマ海老名店：海老名市国分153 ☎0462-32-3351
★ダイクマ鴨宮店：小田原市鴨宮631 ☎0465-48-6221
★ダイクマ渋沢店：秦野市平沢307 ☎0463-82-5611
★ＩＣワールド・ヨコヤマ：藤沢市湘南台１－10－６ ☎0466-43-1775

静岡県

★電波新聞社・静岡支局：静岡市日出町１－２ ☎0542-54-6405
★すみやパソコンアイランド：静岡市七間町７ ☎0542-55-8819
★マルツ電波静岡店：静岡市八幡２－11－９ ☎0542-85-1181
★マルツ電波でんきらんど：浜松市高林４－２－８ ☎0534-72-1102
★日経社三島店：三島市一番町20－３ ☎0559-72-1546
★オークラ電化センター：伊東市湯川１－12－12 ☎0557-36-1307
★浅井：富士宮市中央町11－18 ☎0544-26-5201
★フューチャーイン浜松：浜松市旭町68－２ ☎0534-54-6633
★システムイン吉野：藤枝市田沼２－12－44 ☎0546-36-0630
★マイコンシステムハウス・ミニマックス：浜松市葵東１－10－21 ☎0534-37-1738
★メルバII：浜松市大蒲町85-11 ☎0534-64-8412
★コンピュータハウス・ザ・ミクロ：三島市栄町11－６ 栄ビル１Ｆ ☎0559-71-9217
★伊東マイコンソフトセンター：伊東市和田１－７－11 ☎0557-36-8490
★スガヤ無線商会：富士市長通り104－３ ☎0545-61-1417
★マイコンショップクリエイト：袋井市高尾1160－１ ☎05384-2-3755
★浜松西武：浜松市鍛冶町15 ☎0532-53-2111
★静岡西武：静岡市紺屋町６ ☎0542-54-5151
★沼津西武：沼津市大手町３ ☎0559-51-0111
★ライブシティともえ：富士市吉原２－８－１ ☎0545-52-4006
★イナイマイコンセンター：沼津市城内字町方町８－１ ☎0559-62-4831
★すみや沼津バイパス店：沼津市共栄町19－５ ☎0559-22-6500
★メルバ静岡店：静岡市馬渕１－151－23 ☎0542-54-5338
★ミツワオーディオマック：富士宮市宮町４－19 ☎0544-27-0201
★浜松マイコンセンター：浜松市寺島町397 ☎0534-53-2762
★オーディオトヨダ掛川店：掛川市北門38 ☎05372-4-1362
★システム東海：榛原郡吉田町住吉1211－１ ☎05483-2-6831
★サン企画：下田市１－19－27 ☎05582-3-2527
★河村電気浜岡店：小笠郡浜岡町池新田595－１ ☎05378-6-7221
★ユニー吉原店バルザ：富士市国久保 ☎0545-53-1040
★ユニー駿東店バルザ：駿東郡清水町伏見字泉頭58－１ ☎0559-73-1457

岐阜県

★岐阜マイコンセンター：岐阜市塵島町８－43 ☎0582-51-6338
★カネダ電気：各務原市蘇原三柿野町２－10 ☎0583-89-2288
★ニシオ電器：中津川市新町５－20 ☎05736-6-4048
★小川無線商会：大垣市宮町２－29 ☎0584-78-7687
★システムイン高山：高山市本町４－55 ☎0577-32-1738
★ダイデン柳ヶ瀬店：岐阜市金町２－９ ☎0582-64-1995

新潟県

★電波新聞社・新潟支局：新潟市東幸町13－31 ☎0252-45-2526
★真電本店：新潟市万代２－２－２ ☎0252-43-6500
★東京石丸電気新潟店：新潟市東大通１－８－32 ☎0252-43-1400
★でんきのアイコー：上越市本町５－４－８ ☎0255-23-4040
★マイコンショップアルファー：上越市西本町２－１－25 ☎0255-43-4850
★星光ベーシック：南魚沼郡湯沢町駅通り ☎0257-85-5067
★長岡ハムセンター：長岡市柏町１－５－17 松電ボウル１Ｆ ☎0258-32-8661
★デンケンジャパン：長岡市平島町字下新田63－17 ☎0258-23-1881
★コンピューターシステム：三条市荒町１－12－30 ☎02563-5-5795
★本所屋商店：加茂市仲町２－３ ☎02565-2-1580
★Ｊ＆Ｐ新潟店：新潟市東大通１－３－９ ☎0252-43-6671

長野県

★電波新聞社・松本支局：松本市白坂２－４－21 ☎0263-36-2266
★マイコンショップ諏訪：茅野市塚原１－12－６ ☎0266-73-2900
★マイコンショップパートナー：更埴市屋代2451 ☎02627-2-1817
★アルゴジャパン：上伊那郡辰野町宮所19 ☎02664-2-2022
★シマコーシステム：松本市大手３－２－21 ☎0263-35-1616
★小野電気商会：松本市深志１－２ ☎0263-35-3922
★システム開発：松本市高宮西２－14 ☎0263-27-1903
★マイコンランド上田：上田市中央西１－15－28 ☎0268-24-3515
★イヨ電子：須坂市横町301 ☎02624-8-2399
★上田西武：上田市天神1-5-6 ☎0268-24-7111
★藤野屋：諏訪郡下諏訪町御田町3156－１ ☎0266-28-7454
★ホビーショップ丸信：諏訪市清水１-２-20 ☎0266-52-3287

富山県

★ソフトハウスビーバー：富山市桜図１－７－24 ☎0764-32-1981
★無線パーツ㈱：富山市掛尾町297－１ マイコンビル ☎0764-21-6822
★三共とやま本店：富山市双代町１－12 ☎0764-42-2131
★三共くまの店：高岡市新成町76－１ ☎0766-25-6003

石川県

★電波新聞社・金沢支局：金沢市鱗町81－１ ☎0762-63-8661
★ニュー金沢店：金沢市中村町10－20 ☎0762-43-7878
★ユニー加賀店：加賀市大聖寺東町１－30 ☎07617-3-1141

★丸の内カラー金沢本店：金沢市増泉1-537-1 ☎0762-41-1085
★パソコンショップロジックハウス：金沢市八日市4-118-2 ☎0762-49-6347
★三共てらじ店：金沢市寺地2-3 ☎0762-47-2524
★小松西武：小松市土居原町9 ☎0761-24-1611
★コマツパソコンセンター：小松市土居原町186 ☎0761-22-4672

福井県

★マルツ電波：福井市豊島2-7-4 ☎0776-21-2360
★片山電気：福井市中央1-5-3 ☎0776-23-3360
★丸の内カラー福井店：福井市二の宮1-112 ☎0776-27-1563

愛知県

★電波新聞社・名古屋支局：名古屋市中区栄3-17-15 ☎052-261-4541
★カトー無線亀島店：名古屋市中村区井深町17-15 ☎052-452-2421
★カトー無線パーツ：名古屋市中区栄3-32-28 ☎052-262-6471
★トヨムラ名古屋店：名古屋市中区大須3-30-86 ☎052-263-1660
★J&P：名古屋市中区栄3-4-5 ☎052-261-9201
★CVAジャスコ岡崎店：岡崎市康生通西2-20-2 ☎0564-21-0211
★コンピュータサービスロジック：春日井市鳥居松町2-263 ☎0568-84-2271
★マイコンショップイシバシ：碧南市碧南中央駅2F ☎0566-48-2323
★カトー無線半田店：半田市昭和町2-40 ☎0569-22-7186
★カトー無線江南店：江南市赤童子町桜道23-1 ☎05875-5-6260
★カトー無線東海店：東海市富木島町田面80-1 ☎0560-61-8321
★パソコンショップΣ：名古屋市中区大須3-30-37 ☎052-251-8334
★春日井西武：春日井市六軒屋町字東丘22 ☎0568-84-3131
★マツヤデンキ今池店：名古屋市千種区大久手町1-45 ☎052-733-9191
★マツヤデンキ藤ヶ丘店：名古屋市名東区明ヶ丘126 ☎052-776-4441
★マツヤデンキ春日井店：春日井市瑞穂通6-26 ☎0568-81-7877
★マツヤデンキ中村店：名古屋市中村区豊岡通1-13 ☎053-481-2677
★豊橋西武：豊橋市駅前大通 ☎0532-53-2111
★光電社テクノ1Fホビーフロア：名古屋市中村区名駅4-22-21 ☎052-581-1241
★光電社鳴海店：名古屋市緑区鹿山2-1 ☎052-895-2271
★光電社春日井店：春日井鳥居松町5-86 ☎0568-83-2515
★イエス古川：津島市西柳原町4-12 ☎0567-28-2936
★ダイイチオカダ電気広小路店：豊橋市広小路2-5 ☎0532-54-6328
★ユニー一宮店パルザ：一宮市両郷町1-6 ☎0586-24-1581
★サンテラス刈谷パルザ：刈谷市南桜町2-56-1 ☎0566-23-6811
★ギャラリエアピタ豊田：豊田市喜多町2-130-1 ☎0565-32-7571
★トロン：半田市星崎町3-16-4 ☎0569-23-2795

三重県

★マイクロキャビン：四日市市鵜の森1-2-15 ☎0593-51-6482
★CVA四日市：四日市市諏訪栄町6-2 ☎0593-51-1111
★J&P津店：津市丸の内31 ☎0592-26-0111
★J&P四日市店：四日市市鵜の森2-1-19 ☎0593-54-3366
★河合無線伊勢ホームセンター：伊勢市一之木2-12-4 ☎0596-24-8111
★システムハウスラム：鈴鹿市神戸1-10-1 ☎0593-82-0857
★河合無線松阪テクノ：松阪市末広町1-225 ☎0598-51-6111
★KAWAIホームセンター尾鷲店：尾鷲市末広町1037-1 ☎05972-3-0411
★KAWAIカデンワールド尾鷲店：尾鷲市中井浦1037-5 ☎05972-3-0333
★KAWAIカデンワールド志摩店：志摩郡阿児町鵜方4064 ☎05994-3-3131
★KAWAIホームセンター白子店：鈴鹿市白子町箱塚272 ☎0593-87-0801
★KAWAIホームセンター高岡店：鈴鹿市高岡町456 ☎0593-82-7511

滋賀県

★ソフテック：大津市馬場1-4-20 ☎0775-26-1563
★CBワールド・フジノ：彦根市平田町152-2 ☎0749-24-6561
★ビバ瀬田店：大津市一里山1-3-1 ☎0775-45-7319
★坂口テレビ：大津市大萱1-2-29 ☎0775-43-1212
★西武百貨店関西大津店：大津市におの浜2-3-1 ☎0775-25-0111
★関西エイト：栗太郡栗東町霊仙寺761 ☎0775-52-4703

京都府

★電波新聞社・京都支局：京都市中京区柳馬場御池下ル8-65 ☎075-221-8021
★ベストショップ・レオナ：宇治市小幡御蔵山商店街 ☎0774-32-3003
★豊島電気：京都市伏見区深草直違橋3丁目 ☎075-641-5368
★ユアーズ：京都市中京区西大路御池東 ☎075-801-8331
★AVPシゲミツ：京都市山科区竹鼻竹ノ街道町81 ☎075-591-0035
★システムハウス洛北：京都市左京区花園橋バス停北へ100m ☎075-722-7100
★谷山無線電機3号店：京都市下京区寺町通高辻上ル ☎075-351-2101
★パソコンプラザ二条：京都市中京区二条通寺町東入ル 京都電工内 ☎075-211-7321
★ヒエン堂本店：京都市下京区寺町通綾小路下ル ☎075-361-0371
★マイコンショップWEST：京都市右京区太秦安井1丁田町1 ☎075-801-2293
★イズミヤ京都店：京都市南区九条西山王寺31 ☎075-671-8998
★小野電化亀岡店：亀岡市追分町馬場通り24-6 ☎07712-3-3385
★システムハウス福知山：福知山市北本町90-1 ☎0773-23-8110
★ニノミヤムセン京都店：京都市下京区寺町通四条下ル ☎075-361-9166
★タクト：宇治市小倉町南浦30-114 ☎0774-20-0784
★上新電機京都近鉄店：京都市下京区烏丸通七条下ル 東塩小路町702 ☎075-341-5769
★J&P京都寺町店：京都市下京区寺町通仏光寺下ル 恵美須之町549 ☎075-341-3571
★上新電機山科店：京都市山科区音羽野田町24-1 ☎075-593-5777
★上新電機大久保店：宇治市広野町西裏90-1 ☎0774-44-0337
★上新電機ながおか店：長岡京市長岡2-1-30 ☎075-922-5413
★上新電機ろくじぞう店：宇治市六地蔵奈良町21-6 ☎0774-32-4011

大阪府

★電波新聞社・大阪本社：大阪市北区中之島3-2-4 ☎06-203-3361(代)
★ニノミヤムセン本店：大阪市浪速区日本橋4-11-4 ☎06-643-2038
★ニノミヤムセン別館：大阪市浪速区日本橋4-12-6 ☎06-633-2038
★ニノミヤムセンエレランド：大阪市浪速区日本橋5-6-19 ☎06-632-2038
★ニノミヤムセンパーツ店：大阪市浪速区日本橋4-19-14 ☎06-643-2039
★ニノミヤムセンV8店：大阪市浪速区日本橋5-11-8 ☎06-643-1681
★ニノミヤムセン香里店：寝屋川市香里新町7-3 ☎0720-32-2694
★ニノミヤムセン茨木店：茨木市双葉町8-3 ☎0726-34-1155
★ニノミヤムセン藤井寺店：藤井寺市岡1-1141-1 ☎0729-39-9206
★ニノミヤムセン箕面店：箕面市芝153-9 ☎0727-24-0331
★ニノミヤムセン布施店：東大阪市足代北町2-5 ☎06-781-6865
★中川無線電機中店：大阪市浪速区日本橋4-10-4 ☎06-643-2850
★中川無線電機千里店：豊中市新千里東1-3 千里中央センター専門店 ☎06-832-9516
★中川無線電機泉北店：堺市竹城台3-22-11 ☎0722-91-3325
★J&Pテクノランド：大阪市浪速区日本橋5-6-7 ☎06-644-1413
★J&Pメディアランド：大阪市浪速区日本橋4-57-1 ☎06-644-1613
★J&Pくずは店：枚方市楠葉並木2-22 ☎0720-56-8181
★J&P千里中央店：豊中市新千里東町1-3-204 ☎06-834-4141
★J&Pビジネスランド：大阪市北区梅田1-1-3 大阪駅前第3ビルB2 ☎06-348-1881
★CSK：大阪市北区梅田1-1-3 大阪駅前第3ビルB1 ☎06-345-3351
★パソコンランド駅前才4ビル店：大阪市北区梅田1-11-4 大阪駅前才4ビルB2 ☎06-341-2031
★せいでん箕面店：箕面市箕面6-1286 ☎0727-22-5127
★ニノミヤムセン鴻池店：東大阪市鴻池元町2-2 ☎06-746-2038
★㈱コム関西支社：大阪市北区梅田 大阪駅前第4ビル25F ☎06-347-1381
★コンピュータランド天満橋店：大阪市北区天満1-3-3 ☎06-352-6743
★カメラのナニワ・リトルナサ：大阪市南区大宝寺仲野町36 ☎06-245-0005
★丸善無線電機㈱：大阪市浪速区日本橋5-9-16 ☎06-641-0110
★フューチャーランド泉佐野：泉佐野市市場町1013 ☎0724-64-3300
★ミドリ電化池田本店：池田市満寿美町2-8 ☎0727-51-4671
★ミドリ電化くずは店：枚方市楠葉並木1-38-5 ☎0720-50-7200
★ミドリ電化淡路店：大阪市東淀川区淡路4-9-16 ☎06-323-5560
★ミドリ電化庄内本店：豊中市庄内東町2-7-11 ☎06-336-1152
★ミドリ電化高槻店：高槻市上本町6-21 ☎0726-76-1135
★ミドリ電化八尾店：八尾市北本町2-15-28 ☎0729-96-8591
★上新電機日本橋1ばん館：大阪市浪速区日本橋5-1-11 ☎06-644-1813
★上新電機日本橋3ばん館：大阪市浪速区日本橋3-7-5 ☎06-644-1713
★上新電機日本橋5ばん館：大阪市浪速区日本橋4-12-4 ☎06-644-1513
★上新電機日本橋もりや館：大阪市浪速区日本橋4-10-1 ☎06-631-0815
★上新電機日本橋7ばん館：大阪市浪速区日本橋4-11-3 ☎06-644-1661
★上新電機阪急三番街店：大阪市北区芝田1-1-3 ☎06-372-6912
★上新電機あびこ店：大阪市住吉区苅田5-19-19 ☎06-607-0950
★上新電機北野田店：堺市丈六174-3 ☎0722-37-7561
★上新電機泉北パンジョ店：堺市茶山台1-3-1 ☎0722-93-7001
★上新電機いずみふちゅう店：泉大津市東豊中町1-6-24 ☎0725-44-5577
★上新電機きしわだ店：岸和田市土生町2415-3 ☎0724-37-1021
★上新電機布施店：東大阪市足代北2-61-2 ☎06-781-0174
★上新電機瓢箪山店：東大阪市瓢箪山町3-4 ☎0729-84-6441
★上新電機すみのどう店：大東市赤井3-1-2 ☎0720-75-1055
★上新電機ねやがわ店：寝屋川市緑町4-20 ☎0720-34-1166
★上新電機枚方店：枚方市禁野本町1-16 ☎0720-56-7295
★上新電機いばらき店：茨木市双葉町2-18 ☎0726-32-8741
★上新電機たかつき店：高槻市北園町18-5 ☎0726-85-1991
★上新電機せっつとんだ店：高槻市大畑町24-10 ☎0726-93-7521
★上新電機すいた店：吹田市高浜町4-11 ☎06-381-7321
★上新電機江坂店：吹田市豊津町14-9 ☎06-385-5454
★上新電機庄内店：豊中市庄内西町3-2-9 ☎06-334-3356
★上新電機いけだ店：池田市満寿美町4-3 ☎0727-51-2321
★上新電機はりなかの店：大阪市東住吉区湯里1-2-2 ☎06-703-2211
★上新電機いずみさの店：泉佐野市高松東1-1-11 ☎0724-64-3833
★マツヤデンキ日本橋店：大阪市浪速区日本橋筋3-27 ☎06-631-3045
★マツヤデンキ寝屋川店：寝屋川市緑町3-5 ☎0720-34-5005
★マツヤデンキ枚方店：枚方市禁野本町1-894-4 ☎0720-47-6475

全国㊙マイコンソフト取扱店一覧

★マツヤデンキ八尾店：八尾市本町７－15－25　☎0729-91-3901
★マツヤデンキ藤井寺店：藤井寺市岡２-226-4　☎0729-39-8100
★天勝コンピューター：東大阪市鴻池元町11－1　☎06-746-1552
★パソコンランドなんば：大阪市浪速区難波中２－２－15　☎06-643-3217
★ミドリ電化三国ヶ丘店：堺市向陵中町６丁228－３　☎0722-57-4303
★そごう大阪店：大阪市南区心斎橋筋１丁目38番地　☎06-281-3163
★高島屋大阪店：大阪市南区難波５－１－５　☎06-631-1101
★大丸梅田店：大阪市北区梅田３丁目１－１　☎06-343-1231
★駸々堂書店京橋店：大阪市都島区東野田町２－１－38　☎06-353-2413
★大洋商会：大阪市浪速区日本橋３丁目６－４　☎06-643-0175
★イズミヤ松原店：松原市上田６丁目４－８　☎0723-32-2251
★イズミヤ大東店：大東市住道２丁目１－10３　☎0720-74-9201
★Ｊ＆Ｐ高槻店：高槻市高槻町11－16　☎0726-85-1212
★上新電機日本橋８ばん館：大阪市浪速区日本橋５－７－14　☎06-644-5011
★パソコンランド奈良店：奈良市三条町497－１　☎0742-26-2003

奈良県

★上新電機奈良店：奈良市三条町478－１　☎0742-24-3831
★上新電機がくえん北店：奈良市学園北１－８－10　☎0742-43-1361
★上新電機がくえん南店：奈良市学園大和町２－110－３　☎0742-46-1281
★上新電機さいだいじ店：奈良市二条町２－54－３　☎0742-34-7965
★上新電機しんおおみや店：奈良市法華寺町83－５　☎0742-35-2611
★上新電機大和郡山店：大和郡山市柳３－32　☎07435-3-5471
★上新電機八木店：橿原市八木町１－７－３　☎07442-4-1761
★上新電機たわらもと店：磯城郡田原本町千代574－１　☎07443-3-4041
★ニノミヤムセン田原本店：磯城郡田原本町千代172－１　☎07443-3-5811
★上新電機おうじ店：北葛城郡王寺町王寺２－12－12　☎0745-32-1311
★上新電機大和高田店：大和高田市磯野東町４－１　☎0745-22-3646
★ニノミヤムセン和歌山店：和歌山市元寺町４－３　☎0734-32-5121
★ニノミヤパソコンランド和歌山店：和歌山市本町４－18　☎0734-32-5661
★上新電機わかやま店：和歌山市中島368　☎0734-25-1414

兵庫県

★電波新聞社・神戸支局：神戸市中央区三宮町３－９－15　☎078-391-5885
★せいでん三宮本店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：神戸市中央区三宮町１－５－８　☎078-391-8171
★せいでん姫路本店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：姫路市駅前町338　☎0792-88-1717
★せいでん伊丹本店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：伊丹市西台１－４－１　伊丹セントラル　☎0727-73-0551
★せいでん東加古川店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：加古川市野口町野口字大仏129－62　☎0794-25-2011
★せいでん三木店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：三木市大村字砂176－１　☎07948-3-1630
★せいでん明石本店：明石市大明石１－７－４　白菊グランドビル内　☎078-917-5555
★Ｊ＆Ｐ姫路店：姫路市東延末町１－１　☎0792-22-1221
★せいでん加古川店：加古川市加古川町篠原町２－４　☎0794-21-0551
★マツヤデンキ小林店：宝塚市小林４－７－22　☎0797-72-0879
★せいでん尼崎店：尼崎市神田北通６－152　☎ 06-412-4771
★せいでん甲子園店：西宮市甲子園北町２－２　☎0798-66-2118
★せいでん阪神甲子園店：西宮市甲子園６番町16－13　☎0798-47-1330
★せいでん西宮本店：西宮市常磐町１－27－101　☎0798-36-1155
★せいでん西宮北口店：西宮市甲風園１－９－３　☎0798-64-3232
★せいでん芦屋店：芦屋市大原町９－１　☎0797-32-1581
★せいでん南芦屋店：芦屋市茶屋之町10－７　☎0797-32-4000
★せいでん本山店：神戸市東灘区田中町１－７－26－101　☎078-441-2061
★せいでん御影店：神戸市東灘区御影本町２－16－４　☎078-821-1285
★せいでん土山店：明石市魚住町清水字追越2181　☎078-942-2632
★せいでん西明石ホームセンター：明石市鳥羽871　☎078-928-7165
★せいでん広畑店：姫路市広畑区東新町１－23　☎0792-36-8801
★せいでん北姫路店：姫路市増井新町２－27　☎0792-24-1781
★せいでん姫路南店：姫路市飾磨区三宅１－19　☎0792-25-2101
★せいでん今宿店：姫路市東今宿６－１－27　☎0792-98-1515
★せいでん淡路店：洲本市塩屋１－439－12　☎07992-2-4453
★せいでん赤穂店：赤穂市加里屋中州２－53－２　☎07914-5-1552
★せいでん相生店：相生市那波大浜町19　☎07912-3-1600
★せいでん神戸デパート店：神戸市長田区腕塚町５－５－12　神戸デパート３Ｆ　☎078-641-6251
★せいでん板宿店：神戸市須磨区平田町２－３　板宿駅前ビル１Ｆ　☎078-731-3141
★せいでんラビングハウス岡本店：神戸市東灘区岡本１－３－30　☎078-412-1515
★せいでんジョイプラザ店：神戸市長田区若松町５－５－１　☎078-643-3962
★せいでん三田店：三田市三輪字杉の元704　三田ビル１Ｆ　☎07956-3-3771
★せいでん西脇店：西脇市上野字東谷119　☎07952-3-5401
★せいでん名谷店：神戸市須磨区中落合２－２－３　須磨パティオ３号館　☎078-791-8171
★せいでん垂水店：神戸市垂水区神田町２－３　☎078-708-5551
★せいでん舞子店：神戸市垂水区舞子台８－５－26　☎078-784-1319
★黒田電機：豊岡市千代田町８－18　☎07962-2-2121
★ニノミヤムセン神戸店：神戸市中央区三宮町１－３－10　☎078-391-6356
★ニノミヤムセン姫路店：姫路市東郷町字大縄場1452－20　☎0792-88-2363
★ニノミヤムセン今宿店：姫路市西今宿３－９－３　☎0792-94-5363
★ミドリマイコンランド西宮：西宮市両度町７－17　☎0798-64-8810
★ミドリ電化尼崎本店：尼崎市昭和南通７－186　☎ 06-412-1830
★ミドリ電化塚口本店：尼崎市南塚口町１－１－14　☎ 06-429-2137
★上新電機にしのみや店：西宮市河原町５－11　☎0798-71-1171
★上新電機いたみ店：伊丹市昆陽池１－69　☎0727-77-5101
★上新電機尼崎三和店：尼崎市神田中通６－222　☎ 06-412-2681

岡山県

★ベストマイコン岡山：岡山市中山下１－10－20　ジョリビル３Ｆ　☎0862-23-7107
★コンピュータランド岡山店：岡山市野田屋町１－６－24　☎0862-23-8303
★システムイン岡山：岡山市田町１－10－１　☎0862-33-2236
★山陽電器研究所：赤磐郡瀬戸町瀬戸　☎08695-2-2176

広島県

★電波新聞社・広島支局：広島市中区基町13－７　☎082-228-5581
★第一産業本店：広島市中区紙屋町２－１－18　☎082-247-9111
★第一産業各支店
★アーバン電子：広島市中区大手町１－１－22　☎082-246-0993
★松本無線パーツ：広島市中区銀山町２－６　☎082-243-4451
★シナプス１：広島市中区八丁堀８－12　今元ビル３Ｆ　☎082-228-1230
★井口電機：広島市安芸区瀬野川町中野6289－１　☎082-892-0239
★尾道電子パーツ：尾道市西御所町８－７　☎0848-25-4582
★国際マイコンサービス：三原市港町622-30　☎0848-63-0311
★パソワード：竹原市竹原町北堀1567－５　☎08462-2-0674
★森田電機商会：高田郡吉田町吉田４丁目1272　☎08264-2-0127
★府中アベニュー：安芸郡府中町大通２丁目14－13　☎082-282-6476
★マイコンショップＹＥＴ：福山市今町２－２　☎0849-22-2411
★マイコンプラザショウエイ：福山市東深津町２－104－１　☎0849-24-7122

山口県

★電波新聞社・下関支局：下関市東大和町１－１－７　☎0832-67-7478
★ベスト電器萩店：萩市土原川島沖田464　☎08382-5-6600
★石見電業社：益田市駅前町29－５　☎08562-2-0396
★エレパーツニシマル：宇部市上町１-３-２　☎0336-21-0010
★システムサンワールド：岩国市麻里布３－15－６　☎0827-23-0333

徳島県

★都電機商会：徳島市寺島本町東２丁目　☎0886-22-2134
★リビング東和２ばん館：徳島市昭和町４－12　☎0886-22-9155
★川上電器中央店：鳴門市撫養町小桑島前浜1103　☎08868-5-2245
★ニイデンキ本店：阿南市富岡町　☎0884-22-0463

香川県

★電波新聞社・高松支局：高松市亀井市２－１　☎0878-61-3111
★野田屋電気：高松市丸亀町１－３　☎0878-51-4545
★宮脇書店：高松市丸亀町４－８　☎0878-51-3733
★英弘チェン高松店：高松市丸亀町２－14　☎0878-51-7222
★ミツシマ：善通寺市大通り町461－12　☎08776-2-2493
★英弘チェン屋島店：高松市屋島西町百石1909－１　☎0878-41-4131
★チャンネルハウス：高松市天神前４－１　☎0878-61-0602

愛媛県

★マイコンハウス：松山市港町４－５－11　☎0899-47-0765
★テジック興安：新居浜市新須賀町２－２－18　☎0897-34-8286
★デジック：松山市本町６－６－７　☎0899-24-0914
★英弘チェン千舟店：松山市千舟町５-５-５　☎0899-41-8751
★英弘チェン八幡浜店：八幡浜市昭和通1208－３　☎08942-4-3335

高知県

★メルバ高知店：高知市北川添45－３　☎0888-83-1612
★マイコンショップ・ボーイズ：中村市右山五月町２－16　☎08803-4-2184

福岡県

★電波新聞社・西部本社：福岡市博多区博多駅前２－13－23　☎092-431-7411
★デオニー小倉店：北九州市小倉北区馬借町１－６－15　☎093-551-6339
★小倉パソコン館：北九州市小倉北区魚町２－２－17　☎093-551-6281
★紀伊国屋書店：福岡市中央区天神１－11－11　☎092-721-7755
★ＩＣランドマルコス：八女郡広川町新代875　☎09433-2-3597
★ダイイチサン商事サンパレス本店：大牟田市新栄町14　☎0944-57-5000
★カホマイコンセンター：福岡市中央区天神２－４－27　☎092-714-5155
★カホムセンカホパーツセンター小倉店：北九州市小倉北区京町３－６－22　☎093-551-3688
★カホムセンカホパーツセンター久留米店：久留米市天神町２－44　☎0942-35-8478
★カホムセンカホパーツセンター大牟田店：大牟田市栄町２－16　☎0944-52-4367
★デンキのカホ飯塚店Ｂ館マイコンフロアー：飯塚市吉原町７－25　☎09482-2-1588
★デンキのカホ直方駅前店：直方市古町247-１　☎09492-5-1717
★ベスト電器福岡本店：福岡市中央区天神１－９－28　☎092-781-7131
★ベスト電器西新店：福岡市早良区西新４－８－24　☎092-843-4011
★ベストマイコン久留米：久留米市東町字三角　☎0942-34-2944
★ＭＹ・パソコンショップ五条：太宰府市大字太宰府249－１　☎092-293-3434
★そごうＥＬＥＨＯＢＢＹマイコンセンター：

北九州市八幡西区黒崎１－１－１ ☎093-641-7080
★岩田屋：福岡市中央区天神２－11－１ ☎092-721-1111
★ナンバーワン寿屋久留米店：久留米市六ッ門７－１ ☎0942-39-4701
★日本ビデコン：福岡市博多区博多駅南３－２－６ ☎092-474-0027

佐賀県
★ナンバーワン寿屋佐賀駅前店：佐賀市駅南本町６－４ ☎0952-23-4101
★コンピュータショップITC：唐津市呉服町1799－１ ☎09557-4-1588
★ベスト電器佐賀店：佐賀市松原１－２－22 ☎0952-24-7205

長崎県
★カホムセンカホパーツセンター長崎店：長崎市油屋町２－40 ☎0958-21-1079
★ベスト電器長崎新地店：長崎市新地町１－１ ☎0958-28-1333
★ベスト電器浜の町店：長崎市浜の町３－17 ☎0958-21-0690
★ダイイチ浜電気：長崎市浜町２－32 ☎0958-26-4151

熊本県
★電波新聞社・熊本支局：熊本市小山町503-2 ☎096-380-7500
★マツフジ：熊本市下通１－９－１ ☎096-354-9111
★ベスト電器銀座通店：熊本市下通1-9-4 ☎096-355-1351
★熊本市城屋パレックス：熊本市下通１－３－10 ☎096-325-3111
★寿屋本荘店：熊本市本荘店３－３－３ ☎096-372-5412

大分県
★トキハマイコンコーナー：大分市府内町２－１－４ ☎0975-38-1111
★パソコンショップＲＡＭ：大分市中央町２－６－26 ☎0975-32-3929
★デンキのカホ日田店：日田市中央１－３－12 ☎09732-3-6094
★パソコンハウストム：別府市南立石１区２組 ☎0977-26-0855
★ベスト電器大分パソコン館：大分市中央町２－３－10 ☎0975-32-9396

鹿児島県
★電波新聞社・鹿児島支局：鹿児島市新屋敷町16－201 ☎0992-26-3630
★山形屋：鹿児島市金生町３－１ ☎0992-24-6111
★千年堂：鹿児島市中町９－１ ☎0992-22-1600
★ベスト電器出水パソコン館：出水市本町11－30 ☎09966-3-3591
★明昭堂パソコンプラザ：鹿児島市西千石町11－19 ☎0992-25-2020
★ベスト電器パソコン館：鹿児島市加治屋町１－38 ☎0992-23-2081
★システムイン鹿児島：鹿児島市加治屋町１－１ ☎0992-23-8366
★がらっぱ堂：川内市向田本町19－11 ☎0996-25-0345
★馬場電機：鹿児島市中町３－５ ☎0992-22-3131

宮崎県
★宮崎寿屋百貨店：宮崎市橘通東４－８－１ ☎0985-27-4111
★ナンバーワン寿屋電器都城店：都城市中町14－20 ☎0986-22-1258
★システムイン南九州宮崎：宮崎市大淀町４－８－30 ☎0985-52-4711

沖縄県
★沖縄電子：宜野湾市大山1531－１ ☎09889-8-2358
★パソコンショップオオヤマ：那覇市長田２－12－15 ☎0988-53-0710
★コンピュータ沖縄：沖縄市照屋１－５－13 ☎0989-38-6458
★マイコンショップロム：那覇市首里末吉町２－239－４ ☎0988-86-6829
★沖縄コンピューターサービス：島尻郡南風原町兼城587－２ ☎0988-89-3931

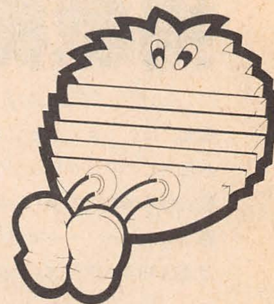
DEMPAマイコンソフト 製品一覧表

DEMPAマイコンソフトでは、下表の製品を発売しています。取扱店一覧表に載っているお店なら、たいてい在庫していますが、手に入らない場合は、右の注文書に欲しい製品名を書いてお店の人に申し込んでください。

1週間くらいで、お店に届きます。友人と相談してまとめて注文してもらうと、発送作業がはかどります。

なお、この他に、ニデコ、キャリーラボ、ハドソン、ベーシック・ハウス、データポップ、バンダイ等の製品もあつかっています。それぞれの広告を見て注文してください。

お近くにお店のないかたは、通信販売も行なっています。この場合は、送料が1本240円、2本340円、3本440円(MSX、ファミコンソフトは1本200円、2本300円、3本400円)、5本以上送料サービスとなっています。なお、ゼビウスのジョイスティック付き製品及びジョイスティックの送料は1本350円です。ご注文は下記電波新聞社のソフト販売部へ、製品価格+送料を、現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい。



	機種	メディア	定価	商品名	その他適合機種
PC-9800シリーズ	PC-9801	FD(5"2D)	6,800円	ギャラガ	ミュージックボード(PC-9801-14)対応
	PC-9801F	FD(5"2DD)	6,800円	ギャラガ	
	PC-9801M	FD(5"2HD)	6,800円	ギャラガ	
	PC-9801U	FD(3.5")	6,800円	ギャラガ	PC-9801U-03
PC-8800シリーズ	PC-8801mkII	テープ	3,800円	ゼノン	PC-8801
	PC-8801mkII	テープ	3,500円	ギャラクシアン	PC-8801/SR
	PC-8801mkII	テープ	3,500円	パックマン	PC-8801/SR
	PC-8801	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-8801mkII
	PC-8801mkIISR	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8801mkIISR	FD(5")	5,800円	パックマン	
	PC-8801	FD(5")	5,800円	パックマン	PC-8801mkII/SR
	PC-8801	FD(5")	5,800円	ディグダグ	PC-8801mkII
	PC-8801	FD(5")	5,800円	ギャラクシアン	PC-8801mkII/SR
	PC-8801	FD(5")	5,800円	ゼノン	PC-8801mkII
	PC-8801/mkII/SR	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	
	PC-8801/mkII/SR	FD(5")	6,200円	デーモンクリスタル	PC-8001mkIISR
	PC-8801mkIISR	FD(5")	5,800円	ゼノン	
	PC-8801mkIISR	テープ	3,800円	ディグダグ	
	PC-8801mkIISR	FD(5")	6,000円	ディグダグ	
PC-8000シリーズ	PC-8001	テープ	3,800円	ミッドウェイ	
	PC-8001	テープ	3,000円	ディグダグ	PC-8801 (N-BASIC)
	PC-8001mkII	テープ	3,500円	ギャラクシアン	
	PC-8001mkII	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8001mkII	テープ	3,800円	U-Boat	
	PC-8001mkIISR	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8001mkIISR	テープ	3,800円	ゼノン	PC-8801mkIISR
	PC-8001mkIISR	テープ	3,800円	ディグダグ	
	PC-8001mkIISR	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	
	PC-8001mkIISR	テープ	4,300円	ゼビウス	
PC-6000シリーズ ※すべてXE-1対応	PC-6001	テープ	3,500円	タイニーゼビウス	PC-6001mkII/SR PC-6601/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,000円	パックマン	PC-6601/SR PC-6001mkII/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,000円	ギャラクシアン	PC-6601/SR PC-6001mkII/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,500円	タイニーゼビウスマークII	PC-6601/SR PC-6001mkII/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-6001mkIISR PC-6601/SR
	PC-6601	FD(3.5")	5,800円	タイニーゼビウスマークII	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5")	5,800円	ディグダグ	PC-6601SR
PC6600シリーズ	PC-6001mkII	テープ	3,800円	グロブダー	PC-6001mkIISR PC-6601/SR
	PC-6601	FD(3.5")	6,000円	グロブダー	PC-6601SR
FM-7	FM-7	テープ	3,500円	パックマン	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ラリーX	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	U-Boat	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	ミッドウェイ	FM-NEW7
	FM-7	テープ	5,800円	Pコンパイラ	FM-NEW7
	FM-7	テープ	5,800円	花札	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ディグダグ	FM-NEW7 ※XE-7対応
	FM-7	テープ	3,800円	ギャラガ	FM-NEW7 ※XE-7対応
	FM-7	テープ	3,500円	ギャラクシアン	FM-NEW7 ※XE-7対応
	FM-7	FD(5")	7,800円	Pコンパイラ	FM-NEW7
	FM-7	FD(5")	5,900円	ゼビウス	FM-NEW7 ※XE-7対応
FM-77	FM-7	FD(5")	9,300円	ゼビウス(XE-7付)	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	パックマン	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	ラリーX	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5")	7,800円	Pコンパイラ	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	ディグダグ	FM-NEW7 ※XE-7対応
	FM-77	FD(3.5")	5,900円	ゼビウス	FM-NEW7 ※XE-7対応
	FM-77	FD(3.5")	9,300円	ゼビウス(XE-77付)	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	ギャラクシアン	FM-NEW7 ※XE-7対応
MZ-700	MZ-700	テープ	3,000円	パックマン	MZ-1200, MZ-80KC
	MZ-700	テープ	3,000円	ギャラクシアン	MZ-1200
	MZ-700	テープ	3,000円	マッピー	MZ-1200, MZ-80KC
MZ-2200	MZ-2200	テープ	3,500円	パックマン	MZ-2000
MZ-1500	MZ-1500	QD	4,300円	パックマン	
	MZ-1500	QD	4,300円	ディグダグ	
	MZ-1500	QD	4,300円	マッピー	
	MZ-1500	QD	4,300円	ラリーX	

	機種	メディア	定価	商品名	その他適合機種
MZ-1500	MZ-1500	QD	4,500円	ギャラガ	
	MZ-1500	QD	4,500円	デーモン・クリスタル	
	MZ-1500	QD	4,300円	ハンバーガー	
X-1	X-1	テープ	3,500円	パックマン	X-1/C, CS, CK, X-1D, ターボ, F
	X-1	テープ	3,500円	ディグダグ	X-1/C, CS, CK, X-1D, ターボ, F
	X-1	テープ	3,800円	ゼノン	X-1/C, CS, CK, X-1D, ターボ, F
	X-1	テープ	5,900円	ゼビウス(XE-1付)	
	X-1	テープ	4,300円	ゼビウス	
	X-1	テープ	4,300円	ギャラクシアン	X-1/C, CS, CK, X-1D, ターボ, F
	X-1	テープ	3,500円	マッピー	X-1/C, CS, CK, X-1D, ターボ, F
	X-1	テープ	3,800円	花札	X-1/C, CS, CK, X-1D, ターボ, F
	X-1	テープ	3,800円	ハンバーガー	X-1/C/D/CS/CB K X-1ターボ, X-1F
	X-1	テープ	4,000円	デーモン・クリスタル	X-1/C/D/CS/CK X-1ターボ, X-1F
	X-1	テープ	3,800円	ギャラガ	X-1C, D, CS/CK X-1ターボ, F
X-1D	X-1D	FD(3")	5,800円	パックマン	
	X-1D	FD(3")	5,800円	ディグダグ	
	X-1D	FD(3")	5,800円	マッピー	
	X-1D	FD(3")	5,800円	ゼノン	
	X-1D	FD(3")	5,800円	ギャラクシアン	
	X-1D	FD(3")	7,500円	ゼビウス(XE-1付)	
	X-1D	FD(3")	5,900円	ゼビウス	
X-1ターボ	X-1 200ラインモード	FD(5")	7,500円	ゼビウス(XE-1付)	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	パックマン	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	ディグダグ	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	マッピー	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	ギャラクシアン	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	ゼノン	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	ハンバーガー	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,200円	デーモン・クリスタル	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	ギャラガ	X-1Fモデル20/30
MSX	MSX	ROM	4,500円	パックマン	
	MSX	ROM	4,500円	マッピー	
	MSX	ROM	4,500円	ギャラクシアン	
	MSX	ROM	4,500円	ワープ&ワープ	
	MSX	ROM	4,500円	キング&バルーン	
	MSX	ROM	4,500円	ラリーX	
	MSX	ROM	4,500円	ディグダグ	
	MSX	ROM	4,500円	エクセリオン	
	MSX	ROM	4,500円	ギャラガ	
	MSX	ROM	4,500円	タンクバタリアン	
	MSX	ROM	4,500円	ボスコニアン	
	MSX	ROM	4,500円	MINIゴルフ	
	MSX	テープ	6,800円	MARS(ケイサンヤサン)	
	MSX	テープ	6,800円	ミュージックツール(オンガクヤサン)	
ファミリーコンピュータ用ソフト	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	パックマン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	マッピー	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ギャラクシアン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	ゼビウス	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ギャラガ	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ディグダグ	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ワープマン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	ドルアーガの塔	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	バトルシティ	
オリジナルジョイスティック	X-1 PC-9801U-03対応		3,900円	XE-1	X-1シリーズ MSX PC-6000シリーズ
	FM-7		6,800円	XE-7	FM-7/NEW7
	FM-77		6,800円	XE-77	FM-77
ナムコキャラクターグッズ	パックマン Tシャツ(L)		1,800円		
	パックマン Tシャツ(M)		1,800円		
	パックマン Tシャツ(S)		1,800円		
	パックマン ポーチ&タオル		1,800円		
	マッピー ポーチ&タオル		1,800円		
	パックマン ペーパーバッグ		150円		
	ドルアーガの塔ペーパーバッグ		150円		
	マッピー ペーパーバッグ		150円		

●お店に在庫がない場合は右側の申し込み書に必要事項を記入してわたして下さい。取寄せてもらえます。
●オリジナルジョイスティックXE-7、XE-77は対応ソフトが限られています。上記の表をご確認ください。
●PC-9801U-03は標準価格20,000円、PC-9801-14は標準価格28,000円でNECから発売されています。

電波新聞社 ソフト販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話 (03)445-6111

大阪本社 06-203-3361 西部本社092-431-7411
札幌支局011-641-5591 仙台支局0222-27-7211
静岡支局0542-54-6405 新潟支局0252-45-2526
金沢支局0762-63-8661 京都支局075-221-8021
広島支局082-228-5581 高松支局0878-61-3111
名古屋支局052-261-4541 下関支局0832-67-7478
関東総局0273-26-3206 熊本支局096-380-7500
松本支局0263-36-2266 鹿児島支局0992-26-3630
神戸支局078-391-5885

この注文書を切り取ってパソコン・ショップへ

注文書

お取あつかい店名、住所、TEL

商品名	発売元
① ② ③	(株)電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田一—十一—十四 TEL〇三—四四五—六一一一
部	

注文日　　月　　日

注文者住所氏名

ソフトの宝庫

マイコンBASICマガジンバックナンバー

掲載機種別早見表

「○○のプログラムは何月号から載っているんですか?」こんな問い合わせが編集部にはたくさんきます。たしかに、せっかくバックナンバーを手に入れても、お目あてのプログラムがなくてはがっかりですね。この早見表なら、毎号の掲載機種も特集の内容も一目でばっちり!!わかります。

影:へえ〜っ、ベーマガってこんなに成長したんだね!!

定価は83年10月号までが1冊 300円、83年11月号からは350円となっています。

★バックナンバーの入手方法

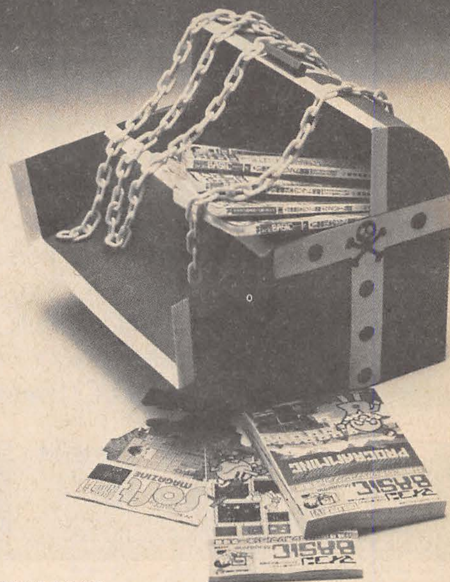
①書店への注文

これが一番安上がりです。お近くの書店へ行き、買いたいバックナンバーを注文すれば、2週間くらいで取寄せてもらうことができます。必要なのは本代だけですみますよ。**下の注文書を切り取って本屋さんへ持っていきましょう。**

②通信販売

電波新聞社の出版販売部へ送金して注文する方法です。この場合は、送料がかかります。1冊70円、2冊120円、3冊350円、4冊400円となっています。

送金方法は現金書留や本誌の中にとじ込まれている振替用紙を利用してください。振替を利用すると、送金手数料は不要になります。



マイコンBASICマガジン別冊

マイコンBASICマガジンDELUXEシリーズも大好評発売中!

- DELUXE I (定価1,300円 送料300円) 21機種160本のパソコン・ソフト満載
- DELUXE II (定価1,400円 送料300円) 41機種221本のパソコン・ソフト満載
- DELUXE III (定価1,400円 送料350円) 41機種221本のパソコン・ソフト満載
- DELUXE IV (定価1,500円 送料350円) 52機種278本のパソコン・ソフト満載
- DELUXE V (定価1,500円 送料350円) 43機種231本のパソコン・ソフト満載
- DELUXE VI (定価1,500円 送料350円) 43機種245本のパソコン・ソフト満載

▼この注文書を切り取って本屋さんへ

注文書

帖合書店名	
書名	発売元
マイコンBASICマガジン 年 月号	(株)電波新聞社
部	
注文日 月 日	
注文者住所氏名	

	'83 4	5	6	7	8	9	10	11	'84 7	9	10	11	12	'85 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
特集	移植テク⑨メモリ・マップってなんだろう?	移植テク⑩ダンプ・リストってなんだ?	移植テク⑪パソコン・サウンド研究	移植テク⑫保存版!!BASIC方言辞典	移植テク⑬保存版!!BASIC方言辞典パートII	移植テク⑭エラーメッセージでバグ退治	移植テク⑮フロッピーなんて怖くない	移植テク⑯フロッピーなんて怖くないパートII	移植テク㉔ゲームの作りかた教えます/惑星メフィウス解せき!	移植テク㉖デバグ完全マスター/ドルアーガの塔・サンダーストーム解せき	移植テク㉗画面設定マスター/パックランド・ロードランナー解せき	移植テク㉘UFOゲームの作り方/パックランド㊙テク/サザンクロス解せき	移植テク㉙モニタコマンドの使いかた/サザンクロス解せき/グロブダ紹介	移植テク㉚ゲームのキャラクタアニメ/新竹取物語解せき	移植テク㉛追いかけゲームの作りかた/ドルアーガの塔全面解せき	移植テク㉜ゲームのスコア性/トリップ別パックランド攻略法・英雄伝説サーガ	移植テク㉝エラー・メッセージ解説/ロードランナーII・ドラゴンバスター・暗黒星雲解せき	移植テク㉞ナイコンクラブ物語/ロードランナーII・ビットフォールII・はありいふおっくす解せき	移植テク㉟コックピット・ゲームの作りかた/DigDugII・タイムトンネル解せき	移植テク㊱掲載ゲームがグーンとおもしろくなる/メトロクロス解せき(ストーリーマンガ付き)	移植テク㊲Dr.Dと影のパソコンレクチャー/グラディウス解せき	移植テク㊳ナイコンクラブ物語/パラデューク・アステカ解せき	移植テク㊴ピープ・ホール・ゲームの作りかた/FCドルアーガの塔80面にチャレンジ
APPLEII/IIc		★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★				★				★	
BMJr./LII2	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
BMLIII/MK5	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
コモドール64	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
FM-7/77	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
FP-1000/1100	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
RX-78						★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
JR-100	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
JR-200	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MSX								★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
M5	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MAXMACHINE		★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MULTI8				★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MZ-K/1200/700/(1500)	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MZ-80B/2000	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MZ-2200							★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MZ-5500								★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PASOPIA(T)/5	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PASOPIA7				★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-6001	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-6001mkII/6601						★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-8001	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-8001mkII			★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-8801/mkII	★		★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-9801/E/F			★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
ぴゅう太	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
SC-3000				★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
SMC-70/777	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
VIC-1001	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
X1/C/D(ターボ)	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
ZX-81	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	[illegible]										
HC-20				★	★	★	★	★	★	★	★	★	★										
JR-800				★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-8201		★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
FX-702P	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★			
PASOPIAmini	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★								★		
PB-100	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-1211	★	★	★	★	★	★	★	★															
PC-1245									★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-1500	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-2001	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
ファミリーコンピュータ/CI										★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
S1										★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
JX														★	★	★	★	★	★	★	★	★	★

60面全宝物情報が載ってます!

売り切れ!

白と黒の伝説 百鬼編



主人公のシラトリ新聞記者は、精神病院の火災現場で、ある異常患者に出会った。その時から彼の人生は、大きく変わっていく。シラトリ記者は、新幹線ヒカリ号の中で、サギヒメ、カザマ達と出会った。 ヒカリ号は、異次元の中に入りシラトリは、超能力を身につけ、異次元の洞窟で天使を助けドッコケンを手に入れ〈百鬼〉と戦う。 異次元から脱出した時、東京は、悪霊にとりつかれパニックになっていた。シラトリ達は、超能力を駆使して悪霊と戦う。 あなた自身の超能力を駆使すれば、ゲームはますますスムーズに進行するでしょう。

■グラフィック画面を盛りあげるサイフォニックサウンドを聞きながらゲームが楽しめます。
■ストーリーを重要視したアドベンチャーゲームです。■キー入力は、1～9までの数字だけでゲームが進行します。キー入力が簡単でもゲームのストーリーは、難易度★★★★★です。■画面数は、100画面ですが、MSXのグラフィック機能を最大限に生かした素晴らしい画面ばかりです。■ストーリーがオカルト的ですのでグラフィックもサイフォニック画面が多数でます。心臓の弱い方は、深夜、ひとりでのゲームは避けて下さい。■音楽は、シンセサイザーで作られたサイフォニックサウンドですのでラジカセでも十分ですが、ステレオで聞いていただければ最高です。
■この「白と黒の伝説」は、第一部（百鬼編）ですが、第二部（転生輪廻編）、第三部（神々の戦い編）が続いて登場予定です。

MSX ■32KB以上■テープ版■定価￥4,900



好・評・発・売・中
アドベンチャーゲーム
モリコ脅迫事件
大きな4つのストーリーにわかれた、100画面のアドベンチャーゲーム。
MSX ■16KB以上■テープ2本組■定価￥4,800
■おまけゲーム付

好・評・発・売・中
スペースアドベンチャーゲーム
銀河戦士ダイモス
画面はフルカラー、戦闘場面では、絵が動き音がでます。
MSX ■32KB以上■テープ版■定価￥2,600

製造・発売元 ソフトスタジオWING
〒870 大分市中央町2丁目6-10
TEL.0975(32)3929

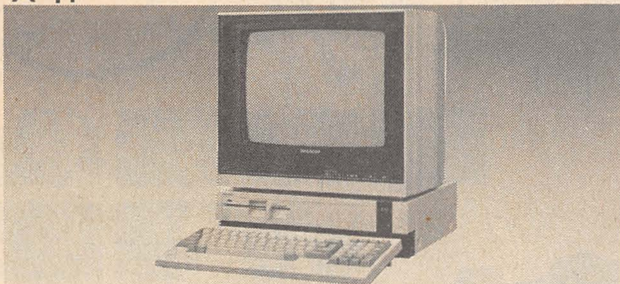
MSX マークはマイクロソフト社の商標です。

●通信販売は現金書留にて。

パソコンショップRAM
〒870 大分市中央町2丁目6-10 TEL.0975(32)3929

ワールド イン アオヤマ

X-1F



X-1F20セット
CZ-812C……………………¥139,800
CZ-811D……………………¥ 89,800
ブランクディスク10枚……………¥ 17,000
ジョイスティック…………………¥ 3,900

¥ 3000×36㊍22400㊔なし
¥ 5900×42㊍ なし㊔なし
¥ 9600×24㊍ なし㊔なし

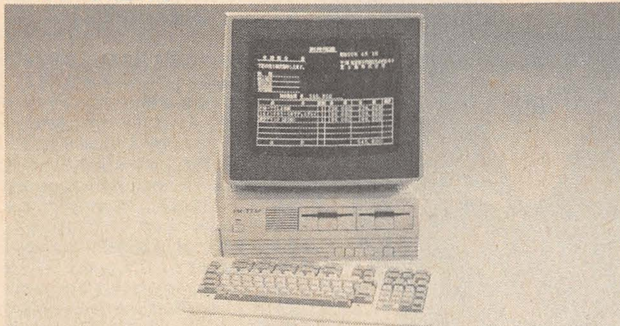
定価合計 ¥250,500→ **¥190,000**

X-1F10Bセット
CZ-811C……………………¥ 89,800
CZ-811D……………………¥ 89,800

¥ 3400×36㊍ 8700㊔なし
¥ 5800×24㊍ 7000㊔なし
¥ 6950×24㊍ なし㊔なし

定価合計 ¥179,600→ **¥現金特価**

FM-NEW7



FM-new7……………………¥ 99,800
CU-14F1……………………¥ 64,800
PHC-DR……………………¥ 12,800
ロードランナー…………………¥ 4,800

¥ 3000×60㊍ 3500㊔なし
¥ 4700×42㊍ なし㊔なし
¥ 5300×36㊍ なし㊔なし

定価合計 ¥182,200→ **¥139,000**

FM-77L2
FM-77L2……………………¥193,000

¥ 3100×36㊍10000㊔なし
¥ 6800×24㊍ なし㊔なし
¥ 8800×18㊍ なし㊔なし

定価合計 ¥193,000→ **¥現金特価**

買い替えがお得な高額下取制度

下取り機種	購入機種	下取り差額	24回均等払い	36回均等払い
Sharp X-1 シリーズ ➡ 最新機種				
X-1セット	→X-1/30セット (新品)=	260,000	12675	8884
X-1セット	→X-1/40セット (新品)=	224,000	10920	7654
X-1セット	→X-1/F20+CZ811 (新品)=	126,000	6143	4305
X-1Csセット	→X-1/F20+CZ811 (新品)=	125,000	6094	4270
X-1Dセット	→X-1/F20+CZ811 (新品)=	114,000	5558	3895
X-1セット	→PC-8801/II-30 (中古)=	88,000	4525	3266
富士通FM-7シリーズ ➡ 最新機種				
FM-7	→X-1F10 〈本体〉(新品)=	33,000	1697	1225
FM-7	→X-1F20 〈本体〉(新品)=	74,000	3805	2747
FM-7	→PC-8801/IISR10(新品)=	89,000	4576	3303
FM-7	→PC-8801/IISR30(新品)=	158,000	7703	5399
FM-7	→FM-77D2 (中古)=	98,000	5039	3637
FM-7	→FM-77L2 (新品)=	115,000	5607	3929
FM-7	→FM-77L4 (新品)=	152,000	7410	5194
MSXシリーズ ➡ 最新機種				
下取り機種	購入機種	下取り差額	24回均等払い	36回均等払い
PV-7	→ HC-60 (新品)=	33,000	1697	1225
FM-X	→FM-new7 (新品)=	62,000	3188	2301
CF2000(RF)	→mz1500 (中古)=	41,000	2108	1522
HB-55	→PC-6001/II (中古)=	23,000	——	——
HB-101	→PC-6001/II (中古)=	20,000	——	——
周辺機器 ➡ 最新機種				
TF-20	→PC-80S31K (新品)=	52,000	2680	1930
PC-8054K	→KD-551K〈4050〉(新品)=	60,000	3090	2230
PC-8054K	→CU-14HI〈4050〉(新品)=	50,000	2571	1856
KD551	→KD-851 〈4050〉(新品)=	98,000	5090	3680
PC-8822	→PRIOIL (24′) (新品)=	111,000	5420	3800
PC-8825	→PRIOIT (24′) (新品)=	66,000	3400	2450

新製品大特価品	定価	販売特価	24回均等払い	36回均等払い
NEC PC-PR-405(24ピン)	69,800	55,900	2875	2075
NEC PC-PR-406(24ピン)	99,800	79,000	3852	2700
Sharp CU-14H1(4050)	99,800	69,800	3403	2385
Sharp CU-14F1(2000)	64,800	46,000	2243	1572
NEC PC-TV-351(4050)	129,800	98,000	4778	3349
MSX ビクターHC-60(32K)	64,800	39,800	2047	1478
MSX ビクターHC-7(64K)	84,800	大特価	2674	1930
NEC PC-60M43(15色対応)	64,800	38,000	1954	1411

24時間サポート体制 いつでもどこでも24時間受付中！

土、日曜配達OK 都合のよい日に確実にお手元へ、不在がちの方にも便利

高額下取制度 買替は絶対にお得！下取は今すぐここで。

低金利クレジット 月々3,000円からの低金利クレジット

支払はゆっくり後払い 商品致着翌月からのお支払。

全商品完全保険付 製品にはすべて一年間の保障が付いています。

ヤングクレジット 18歳未満の方は必ず保護者の方と一緒に電話して下さい。

キャンパスクレジット 18歳以上の学生の方は原則として保証人様には連絡いたしません。

現金払い及び頭金については商品致着時にお支払下さい。

すでに御注文いただいている商品のお届け時期や、メンテナンスについては右記へお問合せ下さい。 03－987－7795

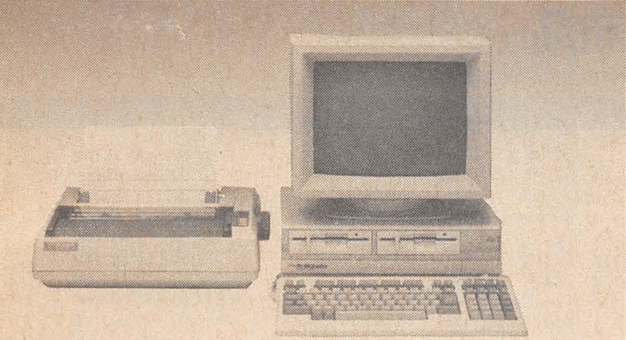
保険金の一部としてお客様に一律¥1300をお願いいたしております。

㊍＝ボーナス ㊔＝頭金

本 社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171 サポート 東京都豊島区要町3-38-8 〒171 池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

月々3000円から最長60回までの超低金利

PC-8801mkII SR



PC-8801/II SR30……………………¥258,000
PC-TV-351……………………¥129,800

定価合計 ¥387,800→ ¥現金特価

¥ 6700×36㊍14200㊀なし
¥ 9100×36㊍ なし㊀なし
¥12900×24㊍ なし㊀なし

PC-8801/II SR20……………………¥213,000
テクザー……………………¥ 6,800

定価合計 ¥219,800→ ¥165,000

¥ 3000×48㊍16000㊀なし
¥ 6000×36㊍ 7100㊀なし
¥ 7200×36㊍ なし㊀なし



mz1500……………………¥ 89,800
ロードランナー……………………¥ 5,200

定価合計 ¥ 95,000→ ¥ 66,600

¥ 2700×30㊍ なし㊀なし
¥ 3900×20㊍ なし㊀なし
¥ 5000×15㊍ なし㊀なし

買い替えがお得な高額下取制度

NEC6001シリーズ

下取り機種	購入機種	下取り差額	24回均等払い	36回均等払い
PC-6001	→PC-6001/II (中古)=	30,000	―	―
PC-6001	→mz-1500 (新品)=	22,000	―	―
PC-6001/II	→PC-8801/II-10 (中古)=	80,000	4114	2969
PC-6001/II	→PC-8801/II-30 (中古)=	130,000	6338	4442
PC-6001/II	→PC-8801/IISR-10(新品)=	110,000	5363	3759
PC-6001/II	→FM-new7 (新品)=	59,000	3034	2190
PC-6001/II	→PC-6001/IISR (新品)=	59,000	3034	2190
PC-6001/II	→X-1F10〈本体〉(新品)=	53,000	2725	1967

NEC8001シリーズ

下取り機種	購入機種	下取り差額	24回均等払い	36回均等払い
PC-8001	→PC-8801/II-30 (中古)=	133,000	6484	4545
PC-8001/II	→PC-8801 (中古)=	50,000	2571	1856
PC-8001/II	→PC-8001/IISR (新品)=	62,000	3188	2301
PC-8001/II	→PC-8801/IISR20 (新品)=	145,000	7069	4955
PC-8001/II	→PC-8801/IISR30 (新品)=	178,000	8678	6082

NEC8801シリーズ

下取り機種	購入機種	下取り差額	24回均等払い	36回均等払い
PC-8801	→PC-8801/II30 (中古)=	108,000	5265	3690
PC-8801	→PC-8801/IISR30 (新品)=	156,000	7605	5330
PC-8801	→X-1F20〈本体〉(新品)=	71,000	3651	2635
PC-8801/II10	→X-1F20〈本体〉(新品)=	51,000	2623	1893
PC-8801/II10	→PC-8801/IISR30 (新品)=	135,000	6582	4613
PC-8801/II20	→PC-8801/IISR30 (新品)=	130,000	6338	4442
PC-8801/II20	→PC-9801U2 (新品)=	170,000	8288	5809
PC-8801/II20	→PC-9801Vm2 (新品)=	264,000	12870	9020
PC-8801/II30	→PC-8801/IISR30 (新品)=	95,000	4885	3526
PC-8801/II30	→PC-9801VF2 (新品)=	179,000	8727	6116
PC-8801/II30	→PC-9801Vm2 (新品)=	234,000	11408	7996
PC-8801/II30	→PC-9801U2 (新品)=	138,000	6728	4115
PC-8801/II30	→X-1F20 (新品)=	13,000	―	―

NEC9801シリーズ

下取り機種	購入機種	下取り差額	24回均等払い	36回均等払い
PC-9801E	→PC-9801VF2 (新品)=	278,000	13553	9499
PC-9801U2	→PC-9801VF2 (新品)=	138,000	6728	4715
PC-9801U2	→PC-9801Vm2 (新品)=	190,000	9263	6492
PC-9801F2	→PC-9801VF2 (新品)=	90,000	4628	3340
PC-9801F2	→PC-9801Vm2 (新品)=	145,000	7069	4955
PC-9801m2	→PC-9801Vm2 (新品)=	130,000	6338	4442

頭金なしボーナス一括払い

クレジットも電話一本でOK・ワールド イン アオヤマのクレジットシステムは受付と同じ24時間体制を取っております。もちろん冬のボーナス一括払も受付けてます。

代金は商品到着のお支払

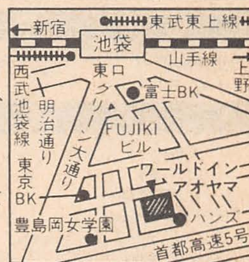
購入いただいた商品が不良の場合、サポートセンターにお電話下さい。当社契約の集配係が商品を持ち帰りサポートセンターで点検確認後、新品の商品を再発送いたします。配送中の事故に関しても同様です。

有利な高額下取り制度

代金は商品を確かめてからお支払下さい。配達日はもとより時間も指定出来ますのでお使いになる方が確かめられるシステムです。

全パソコン1年間保険付

下取り制度はどこよりもお得な差額で購入できる様になっております。各メーカーから直接入る確実な商品を1日も早くお使い下さい。



自宅にいながらクレジット。それも24時間、いつでもどこでも注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

24時間電話受付

東京本社受付
03-987-7771

大阪地区受付
06-768-7771

札幌地区受付
011-727-7771

仙台地区受付
0222-27-7131

長野地区受付
0262-84-7771

福岡地区受付
092-672-7771

ワープロ店 東京都豊島区池袋パールシティー 〒170 AV事業部 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

業界初 全パソコン1年間保険付
●火災●落雷●爆発●盗難●破損●機機的事故●水ヌレ



PC6001/II・SR対応

ハイドライド	T/B	4,800	4,410
ボコスカウォーズ	T/B	3,800	3,490
飛車	T/B	4,200	3,860
サンダーフォース	T/B	4,800	4,410
野球狂	T/B	4,000	3,680
ウイングマン	T/B	4,800	4,410
コリドール(6601SR)	3.5DD	6,800	6,250
大脱走	T/B	4,200	3,860
はーりぃふぉっくす	T/B	4,200	3,860
オホーツクに消ゆ	T/B	3,800	3,490
サンダーフォース・コンストラクション	3.5D	6,900	6,340
サラダの国のトマト姫	T/B	4,800	4,410
ヴォルガード	T/B	4,500	4,140
ゼビウス	T/B	3,500	3,220
タイニーゼビウスmkII	T/B	3,500	3,220
ドアドアmkII	T/B	3,800	3,490
頭脳4989	T/B	4,800	4,410
バブル大作戦	T/B	3,600	3,310
ポートピア連続殺人	T/B	3,600	3,310
デゼニランド	T/B	4,800	4,410
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,410
パックマン	T/B	3,500	3,220

X-1シリーズ

ファンタジアン	T/B	5,800	5,330
ハイドライド	T/B	4,800	4,410
ミステリーハウス/ウォーリー	T/B	3,800	3,490
任天堂のテニス	T/B	4,000	3,680
任天堂のゴルフ	T/B	4,000	3,680
アズテック-X	T/B	4,800	4,410
ローラーボール	T/B	5,800	5,330
THE CASTEL	T/B	3,800	3,490
マカダム	T/B	4,800	4,410
はーりぃふぉっくす	T/B	4,200	3,860
ウィル	5'2D	5,800	5,330
マクロスカウントダウン	T/B	4,500	4,140
マクロスカウントダウン	5'2D	6,500	5,980
テクザー	5'2D	6,800	6,250
ロードランナー	T/B	4,800	4,410
走れせんべいさん	T/B	3,800	3,490
暗黒城	T/B	3,800	3,490
ウイングマン	T/B	4,800	4,410
チョップリフター	T/B	4,800	4,410
チョップリフター	5'2D	5,800	5,330
エグゾアIIウォーロイド	T/B	3,800	3,490
ゼビウスJOY付	T	5,900	5,420
ゼビウスJOY付	5'2D	7,900	7,260
団地妻の誘惑	T/B	4,800	4,410
ナイトライフ	T/B	4,500	4,140

PC8001/II・SR対応

ダンジョン	T/B	5,200	4,780
コリドール	T/B	4,500	4,140
サラダの国のトマト姫	T/B	4,800	4,410
パンチボール・マリオブラザース	T/B	3,600	3,310
フラッピー	T/B	4,500	4,140
ロードランナー	T/B	4,800	4,410
アラレのJUNP UP	T/B	3,600	3,310
ザクサス	T/B	3,800	3,490
ジャン狂	T/B	4,000	3,680
ドアドア	T/B	3,800	3,490
ミステリーハウスII	T/B	3,800	3,490

PC8801/II・SR対応

アステカ	5'2D	7,200	6,620
任天堂のゴルフ	5'2D	6,800	6,250
任天堂のテニス	T/B	4,000	3,680
任天堂のテニス	5'2D	6,800	6,260
テクザー	5'2D	6,800	6,250
テクザー(SR専用)	5'2D	6,800	6,250
飛車	5'2D	6,400	5,880
マカダム	5'2D	6,400	5,880
イエローレモン	5'2D	4,800	4,410
キングフラッピー	5'2D	6,800	6,250
アメリカントラック	5'2D	6,800	6,250
ウイル	5'2D	5,800	5,330
エルドラド伝奇	T/B	4,800	4,410
エルドラド伝奇	5'2D	7,800	7,170
ウイングマン	T/B	4,800	4,410
ウイングマン	5'2D	5,800	5,330
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,410
軽井沢誘拐案内	5'2D	5,800	5,330
ナイトライフ	5'2D	7,800	7,170
3Dゴルフシュミレーション	5'2D	6,800	6,250
3Dゴルフスーパーバージョン(SR専用)	5'2D	6,800	6,250
サラダの国のトマト姫	T/B	4,800	4,410
サラダの国のトマト姫	5'2D	6,800	6,250
青い宇宙の冒険	5'2D	5,800	5,330
ドラゴンスレイヤー	5'2D	7,200	6,620
プロフェッショナル麻雀	5'2D	6,800	6,250
ドアドア	T/B	3,800	3,490
ドアドア	5'2D	5,800	5,330
ニュートロン	T/B	4,800	4,410
ニュートロン	5'2D	6,800	6,250
ワールドゴルフ	T/B	4,800	4,410
ワールドゴルフ	5'2D	5,800	5,330
TOKYOナンパストリート	T/B	4,800	4,410
TOKYOナンパストリート	5'2D	6,400	5,880

mz1500

任天堂のテニス	QD	5,800	5,330
ヴォルガード	QD	4,800	4,410
信長の野望	QD	5,800	5,330
3Dゴルフシュミレーション	QD	4,000	3,680
ロードランナー	QD	5,200	4,780
サンダーフォース	QD	4,800	4,410
エキサイト4人麻雀	QD	4,800	4,410
ハンバーガー	QD	4,300	3,950
パックマン	QD	4,300	3,950
ドアドアmkII	QD	3,800	3,490
ジャン狂	QD	4,800	4,410

FM-7/77

ハイドライド	T/B	4,800	4,410
ハイドライド	3.5D	6,800	6,250
青い宇宙の冒険	T/B	4,800	4,410
ヴォルガード	T/B	4,500	4,140
飛車	T/B	4,200	3,860
F_2グランプリ	T/B	3,800	3,490
ぐっちゃん・ぱんく	T/B	3,200	2,940
ボコスカウォーズ	T/B	3,800	3,490
THE CASTLE	T/B	3,800	3,490
イエローレモン	T/B	4,800	4,410
野球狂	T/B	4,000	3,680
アメリカン・トラック	T/B	4,500	4,140
ブルーフォックス	T/B	4,800	4,410
アゲイン	5'2D	5,800	5,330
エルドラド伝奇	T/B	4,800	4,410
エルドラド伝奇	5'2D	7,800	7,170
ザース	T/B	3,800	3,490
キン肉マン	T/B	4,800	4,410
サザンクロス	T/B	4,800	4,410
マイ・ロリータ	T/B	3,800	3,490
ウイングマン	T/B	4,800	4,410
TOKYOナンパストリート	T/B	4,800	4,410
ロードランナー	T/B	4,800	4,410
チョップリフター	T/B	4,800	4,410
団地妻の誘惑	T/B	4,800	4,410
ナイトライフ	T	4,500	4,140

MSX

続・黄金の墓	T/B	4,800	4,410
大脱走	T/B	3,800	3,490
ハイドライド	T/B	4,800	4,410
イーアルカンフー	ROM	4,800	4,410
フラッピー	T/B	4,800	4,410
フラッピーLIMITED	ROM	5,800	5,330
ホールインワン	ROM	4,800	4,410
王家の谷	ROM	4,800	4,410
飛車	T/B	4,200	3,860
リザード	T/B	4,800	4,410
ロードランナー	ROM	5,900	5,420
ゼクサスLIMITED	ROM	5,800	5,330
ミニゴルフ	ROM	4,500	4,140
惑星メフィウス	T/B	4,800	4,410
F-16ファイティングファルコン	ROM	5,800	5,330
レッドゾーン	ROM	4,800	4,410
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,800	3,490
ドラゴンスレイヤー	ROM	5,200	4,780
ファランクス	T/B	3,800	3,490
ドアドアmkII	T/B	4,800	4,410
サラダの国のトマト姫	T/B	4,800	4,410
ゴルフ狂	ROM	4,800	4,410
てつまん	ROM	4,800	4,410



PC-9801シリーズ

遊撃王	5'2DD	7,800	7,170
道化師殺人事件	5'2D	7,800	7,170
道化師殺人事件	5'2DD	7,800	7,170
任天堂のゴルフ	5'2D	6,800	6,250
任天堂のゴルフ	5'2DD	6,800	6,250
ロードランナー	5'2DD	6,800	6,250
ロードランナー	5'2HD	6,800	6,250
テクザー	3.5'DD	7,800	7,170
アステカ	5'2DD	7,200	6,620
ファンタジアン	5'2D	7,300	6,710
ファンタジアン	5'2DD	7,300	6,710
SUPER SHOT GOLF	5'2DD	6,800	6,250
SUPER SHOT GOLF	5'2HD	6,800	6,250
マッハ3フライトシュミレーター	5'2HD	6,800	6,250
プロフェッショナル麻雀	5'2DD	6,800	6,250
将棋名人	5'2DD	4,800	4,410
ピンボールコンストラクション	5'2D	6,800	6,250
ピンボールコンストラクション	5'2DD	7,800	7,170
ザース	5'2D	5,800	5,330
ザース	5'2DD	5,800	5,330
エルドラド伝奇	5'2D	7,800	7,170
エルドラド伝奇	5'2DD	7,800	7,170
ドアドア	5'2D	5,800	5,330
ドアドア	5'2DD	5,800	5,330
森田和郎の将棋	5'2D	8,700	8,000
森田和郎の将棋	5'2DD	8,700	8,000
森田和郎の将棋	5'2HD	9,800	9,010
ウイングマン	5'2D	5,800	5,330
ウイングマン	5'2DD	5,800	5,330

ソフトの注文方法

①自分の希望するソフトを選んで下さい。
②お金をそろえて郵便局で現金書留を使い申し込んで下さい。
③当社に申し込んだソフトは、約5日〜7日位でお手元にお届けいたします。
万一在庫に無いものに関してはお時間をいただく場合があります。

上記リストに無いものはお電話にて問合せ下さい。

03-987-7799
営業時間10:30〜16:00

ソフトの申し込みは申し込み用紙に記入のうえ現金書留にて申し込み下さい。

現金書留申込用紙	ソフト割引価格＋350＝現金書留にて送り下さい。		
	住所	商品名	金額
	氏名	本体機種	合計金額
			郵送料は1本350円 2本以上500円

送り先 〒171 東京都豊島区要町3-38-1 ㈱ワールド イン アオヤマ ソフト注文係

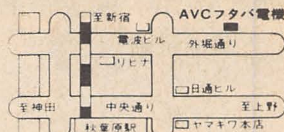
池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ワープロ店 東京都豊島区東池袋パールシティー 〒170　株式会社ワールド イン アオヤマ

ワールド イン アオヤマお進め出来るソフト



AVCフタバ

☎03(253)7661



AVCフタバ電機㈱

〒101 東京都千代田区外神田2 9 8 外神田ユニオンビル601号

富士通 FM-NEW7

大特価

注文No.001

MB25015＋MB27343＋MB26512＋MB27502

現金特価 ¥108,000

標準定価合計¥182,200

初回	2回目以降
¥5,540	¥5,300×23回
¥4,420	¥3,700×35回

今すぐ もよりの電話から	
札幌 011-611-5104	名古屋 052-452-3271
仙台 0222-64-3704	大阪 06-311-3931
新潟 0252-75-4175	広島 082-295-6873
	福岡 092-481-2494

NEC PC-8800シリーズ PC-8801mkIISR/30

注文No.035

PC-8801mkIISR 30(本体) ¥258,000
PC-KD852(モニター) ¥99,800

現金特価 ¥272,000

標準定価合計¥357,800

初回	2回目以降
¥15,060	¥13,300×23回
¥11,780	¥9,300×35回

NEC PC-9801VF2

注文No.041

PC-9801VF2(本体) ¥348,000
PC-KD851(モニター) ¥158,000

現金特価 ¥408,000

標準定価合計¥506,000

初回	2回目以降
¥21,440	¥20,000×23回
¥15,920	¥14,000×35回

NEC PC-9801VM2

注文No.042

PC-9801VM2(本体) ¥415,000
PC-KD851(モニター) ¥158,000

現金特価 ¥463,000

標準定価合計¥573,000

初回	2回目以降
¥24,240	¥22,700×23回
¥17,620	¥15,900×35回

富士通 FM-77L2

注文No.CP-031

MB25255(本体) ¥193,000
MB27343(モニター) ¥67,800

現金特価 ¥194,000

標準定価合計¥260,800

初回	2回目以降
¥10,420	¥9,500×23回
¥ 9,560	¥6,600×35回

SHARP パソコンテレビ X1F

注文No.CP-033

Model20

CZ812C(本体) ¥139,800
CZ811D(モニター) ¥89,800

現金特価 ¥184,000

標準定価合計¥229,600

初回	2回目以降
¥10,120	¥9,000×23回
¥ 7,660	¥6,300×35回

SHARP Super MZ

注文No.034

MZ-2521(本体) ¥198,000
MZ-1D22(モニター) ¥108,000

現金特価 ¥260,000

標準価格合計¥306,000

初回	2回目以降
¥14,700	¥12,700×23回
¥10,900	¥ 8,900×35回

パソコン本体

NEC	標準価格	現金特価	24回均等	36回均等
PC-6601SR	¥155,000	¥117,000	¥5,753	¥4,030
PC-8801MKIISRM30	¥258,000	¥194,000	¥9,538	¥6,682
PC-9801-U2	¥298,000	¥245,000	¥12,046	¥8,439
PC-9801VF2	¥348,000	¥285,000	¥14,013	¥9,817
PC-9801VM0	¥295,000	¥242,000	¥11,898	¥8,336
PC-9801VM2	¥415,000	¥340,000	¥16,717	¥11,711
富士通				
FM-NEW-7	¥99,800	¥78,000	¥3,835	¥2,687
FM-77L2	¥193,000	¥155,000	¥7,621	¥5,339
FM-16π	¥195,000	¥156,000	¥7,670	¥5,373
シャープ				
X1F M20	¥139,800	¥112,000	¥5,507	¥3,858
X1ターボM40	¥258,000	¥206,000	¥10,128	¥7,096
MZ-2511	¥168,000	¥143,000	¥7,031	¥5,787
MZ-2521	¥198,000	¥168,000	¥8,260	¥4,926

CRTディスプレイ

NEC	標準価格	現金特価	24回均等	36回均等
PC-TV151	¥94,800	¥76,000	¥3,737	¥2,618
PC-TV351	¥129,800	¥104,000	¥5,113	¥3,582
PC-KD851	¥158,000	¥123,000	¥6,048	¥4,237
PC-KD852	¥99,800	¥78,000	¥3,835	¥2,687
富士通				
MB27331	¥109,800	¥88,000	¥4,327	¥3,031
MB27343	¥67,800	¥39,000	¥1,918	¥1,343
シャープ				
CU-14F1	¥64,800	¥47,000	¥2,311	¥1,619
CU-14H1	¥99,800	¥72,000	¥3,540	¥2,480
CU-14D1	¥108,000	¥78,000	¥3,835	¥2,687
CZ-811D	¥89,800	¥72,000	¥3,540	¥2,480
CZ-850D	¥129,800	¥97,000	¥4,769	¥3,341
CZ-210D	¥179,800	¥145,000	¥7,129	¥4,994
MZ-1D22	¥108,000	¥92,000	¥4,523	¥3,169

プリンター

NEC	標準価格	現金特価	24回均等	36回均等
PC-PR101T	¥108,000	¥86,000	¥4,228	¥2,962
PC-PR101L	¥175,000	¥140,000	¥6,883	¥4,822
PC-PR201T	¥170,000	¥136,000	¥6,687	¥4,684
PC-PR201H	¥288,000	¥230,000	¥11,308	¥7,922
富士通				
MB27411E	¥170,000	¥136,000	¥6,687	¥4,684
シャープ				
CZ-8PN1	¥134,800	¥108,000	¥5,310	¥3,720
エプソン				
SP-80 (ROMカートリッジ+ケーブル)	¥69,800	¥59,000	¥2,901	¥2,032
RP80F/TIIK	¥129,000	¥108,000	¥5,310	¥3,720
VP-80K	¥147,000	¥124,000	¥6,097	¥4,271
セイコー				
GP500M/F(ケーブル付)	¥55,800	¥39,000	¥1,918	¥1,343
GP550M/F(ケーブル付)	¥95,800	¥67,000	¥3,294	¥2,308

ワードプロセッサー

●SHARP WD-200 日本語ワープロ ミニ書院

現金特価 ¥88,000

標準定価合計¥109,000

初回	2回目以降
¥8,580	¥8,100×11回
¥4,940	¥4,300×23回

●TOSHIBA JW-R10 Rupo

現金特価 ¥80,000

標準定価合計¥99,800

初回	2回目以降
¥7,400	¥7,400×11回
¥4,700	¥3,900×23回

●富士通 OASYS Lite オアシスライト S

現金特価 ¥66,000

標準定価合計¥82,000

初回	2回目以降
¥6,160	¥6,100×11回
¥4,280	¥3,200×23回

●RICOH MyRIPORT 日本語パーソナルワープロ 10

現金特価 ¥78,000

標準定価合計¥98,000

初回	2回目以降
¥7,380	¥7,200×11回
¥4,640	¥3,800×23回

●canon ワードボーイ PW-10E

現金特価 ¥40,000

標準定価合計¥49,800

初回	2回目以降
¥3,700	¥3,700×11回
¥—	¥—×—回

●National FS-4000 ワープロ・パソコン

現金特価 ¥88,000

標準定価合計¥106,000

初回	2回目以降
¥8,580	¥8,100×11回
¥4,940	¥4,300×23回

●分割回数は3回〜48回まで自由に選べます。

●セットの組合せは自由！広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

頭金なし 手軽な電話クレジット

製品先取り お支払いは約1〜2カ月後から。

無料配送 全国どこでも無料配送。

カレッジクレジット 保証人なし。但し満20才以上の学生の方。

低金利クレジット 1回の支払は2,700円以上で3〜48回。ボーナス併用も可

全国セッティング ご注文の際、お申し付け下さい。別途料金

納期 通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある商品で品薄の場合、少々納期が遅れる場合もありますので御了承下さい。

完全保証 すべてメーカー保証書付 アフターケア万全。

18才未満の方 ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。

AM10時からPM11時まで受付 日曜・祝日も営業

●セットの組合せは自由！広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

パソコン人間の目を守る。

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

SEELEX COMPUTER GLASS

●コントラストの向上によって明るさを60%にセーブした見やすく、疲れない画面が得られます。
●文字の揺れ(フリッカー)現象がなくなります。
●家庭用テレビにも大いに効果があります。

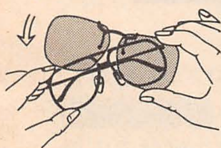
視力障害解消!

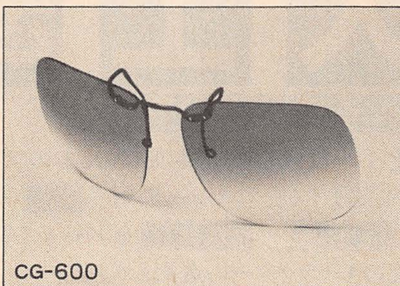
オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置(VDT＝ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル)の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています。
シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが『シーレックス・コンピュータグラス』です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします。文字のちらつき(フリッカー)をなくし、カラー画像の色相をそこねないレンズ色です。また、装着感のよいフレームで、メガネをかけなれない人にも安心。眼精疲労を防ぐ、画期的なメガネです。

度付きメガネにクリップレンズ

●取り付け取り外しがワンタッチ

新発売





(どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。)
CG-600￥6,000を**特別価格￥4,800** 布製ケース付(送料込)

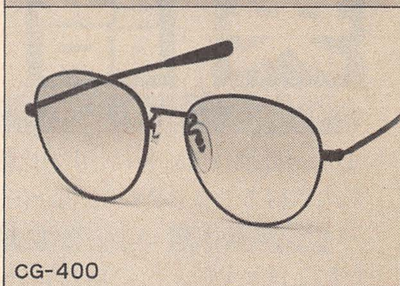
軽る〜いカーボン新登場!

カーボンファイバー(炭素繊維)は、宇宙工学材料として開発された素材で、軽さと強さ、しなやかさが特性です。いまやロケットをはじめ、さまざまなスポーツ用品にも活用されています。まさに、コンピュータグラスフレームにもぴったりの特性です。



(小学生までのお子様及び中学生・女性の方でも顔の小さい方は、Sサイズとご指定下さい。)
CG-1000￥13,000を**特別価格￥9,800** ハードケース付(送料込)

コンピュータグラスのベストセラー



(男性・女性・大人・子供の区別なくご使用出来るフリーサイズです。)
CG-400￥6,000を**特別価格￥4,800** ハードケース付(送料込)

●郵便番号
●住 所
●氏名・捺印
●年 齢
●TEL
CG-400,CG-1000或いはCG-600購入と明記の上お送り下さい。

□ 〒910
福井市二の宮5丁目14-3
㈱シーレックスサングラス
CG事業部M係

通信販売をご利用下さい!!

お申し込みは左記要領でハガキでどうぞ。商品到着後、郵便振替で1週間以内にお支払い下さい。

seelex
株式会社シーレックスサングラス
本社/〒910 福井市二の宮5丁目14-3 ☎(0776)25-2111(代)
営業所/東京・大阪・名古屋・九州・福井・東北・新潟・北海道

月々3,000円より

日本マイコン流通センター

全品保証付



全国どこでも即、お届け!

お電話一本で

頭金なし 簡単クレジット

新製品・超人気パソコンが安い!

日本全国どこでも特価でお届け

お電話一本 クレジットOK

注文番号B-B1 新品

NEC PC-8801mkIISR30セット

PC-8801MK II SR30(本体)定価¥258,000
PC-KD852(640×400カラーモニター)
合計定価 ~~¥357,800~~

●本体価格でディスプレイもついてくる!

特価¥258,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥14,640	¥12,600
36回	¥11,000	¥ 8,900
48回	¥ 8,980	¥ 7,000

注文番号B-B2 新品

NEC PC-6601SRセット

PC-6601SR(本体)定価¥155,000
PC-TV151(テレビ機能付モニター)
合計定価 ~~¥249,800~~

●本体価格でディスプレイもついてくる!

Mr.PC

特価¥155,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥ 8,100	¥ 7,600
36回	¥ 8,250	¥ 5,300
48回	¥ 5,650	¥ 4,200

注文番号B-B3 新品

NEC PC-9801VM2セット

PC-9801VM2(本体)
PC-KD852(640×400カラーモニター)
合計定価 ~~¥514,800~~

特価¥429,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥18,250	¥14,800
48回	¥12,090	¥11,700
60回	¥13,820	¥ 9,800

注文番号B-B4 新品

NEC PC-6001mkIISR セット

PC-6001MK II SR(本体)
PC-DR312(テープレコーダ)
テレビアダプター
合計定価 ~~¥109,600~~

特価¥72,800

●そのまま御家庭のテレビにつなげます。(アダプター付)
※PC-6001MK II セットの場合は特価¥59,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥7,108	¥6,700
24回	¥5,404	¥3,500
30回	¥4,352	¥2,900

注文番号B-B5 新品

National CF-3000 MSX 64K

定価 ~~¥79,800~~

限定7台

●テンキー付
●セパレート型MSX高級機
●2スロットル内蔵
●そのまま御家庭のテレビにつなげます。(ケーブル付)

特価¥47,800

回数	1回目	2回目以降
15回	¥4,536	¥3,500

注文番号B-B6 新品

SHARP パソコンテレビ X1 F20

CZ-811C モデル20(本体)
CZ-812C(テレビ機能付モニター)
合計定価 ~~¥229,600~~

特価¥179,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥17,190	¥16,500
24回	¥ 8,820	¥ 8,800
36回	¥ 6,750	¥ 6,200

注文番号B-B7 新品

Victor HC-60 MSX 32K

定価 ~~¥64,800~~
現金特価¥29,800

●そのまま御家庭のテレビにつ なげます(ケーブル付)

注文番号B-B8 新製品

National FS-4000 MSX 64K

定価 ~~¥106,000~~
特価¥84,800

ワープロとパソコンが一緒になった!

●プリンタ内蔵 ワープロ付
●そのまま御家庭のテレビにつなげます(ケーブル付)

回数	1回目	2回目以降
24回	¥5,764	¥4,100
36回	¥4,500	¥2,900

今お持ちの機種から新製品への買替をお考えの方、今すぐお電話!

全国下取交換セール 頭金なし。追加金クレジットOK!

(例) 下取機種 PC-9801F2 ⇒ 購入機種 PC-9801 VM2 追加金額 ¥198,000

★下取価格は変動が激しいため、お電話で確認して下さい。

●お申込みは今すぐお電話か下記の申込書で!

東京本社受付☎03(463)4455 (ヨシココ)
大阪受付☎06(364)1258
福岡受付☎092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京本社までお電話下さい。

●送り先/(株)日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル

お申込み方法

●今すぐ下記のパソコン申込書に記入の上お送り下さい。
クレジットの手続きが済み次第5日前後で商品がお手元に届きます。
●現金一括払いの方は、下記のパソコン申込書にご記入の上、代金を同封して現金書留にてお送り下さい。到着後3日前後で商品がお手元に届きます。
●クレジットの場合、学生・未青年の方は保護者の代理申込みになります。
●クレジットのお支払いは回数、ボーナス併用払いなどご自由に組み合せできますのでご相談下さい。
●単体での販売、セット以外の商品も取扱っておりますのでご相談下さい。

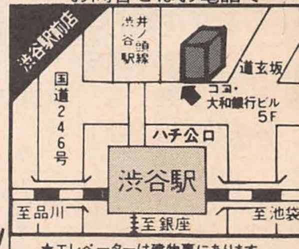
★尚、お急ぎの方は今すぐお電話でお申込下さい。

キリトリ線

《パソコン申込書》 昭和　年　月　日 日本マイコン流通センター御中

下記の商品を申し込みます			支払方法	クレジット:現金
ご購入商品			フリガナ お名前	電話番号
注文番号	特価	支払回数		
(例) B-B1	258,000円	36回	フリガナ ご住所	
	円	回		年齢　才

社員・アルバイト募集中!
お問合せはお電話で



日本マイコン流通センター

中古マイコン激安市大バーゲン！ 10/20〜11/10 全国通信販売OK！

全国どこでもお電話一本で即、お届け！



中古・新品マイコンショップ

中古マイコン 在庫300台！
中古ソフト大量展示！



PC-9801E、F、Mシリーズ 増設RAM大特価

- 256KB RAMパリティチェック付 定価￥40,000 → **特価￥24,800**
- 512KB RAMパリティチェック付 定価￥80,000 → **特価￥39,800**

超 お買得品セット

全国どこでも頭金なしクレジット　お申し込みは今すぐお電話か下記の申込書で!!

注文番号B-60　NEC PC-8801
定価 ~~￥228,000~~
限定9台
激安8割引
激安価格 ￥47,800（中古）
保証付

回数	1回目	2回目以降
15回	￥4,536	￥3,500

注文番号B-61　NEC PC-8001MKII
初心者に最適　定価 ~~￥123,000~~
限定9台
激安7.5割引
激安価格 ￥29,800（中古）
保証付
●PCシリーズベストセラー機

注文番号B-62　SHARP MZ-2000
定価 ~~￥228,000~~
限定15台
激安価格 ￥46,000（中古）
保証付

回数	1回目	2回目以降
15回	￥3,920	￥3,400

●レコーダ、2000文字ディスプレイ内蔵型

パソコンラック 定価 ￥29,800（キャスター付）

注文番号B-63 PR-5　**1台3役**　現金特価 **￥19,800**

椅子に座って　フロアの上で　机の上で



- ●キャスター付（ストッパー付キャスター使用）
- ●一発電源スイッチ付
- ●木目調
- ●場所をとらない
- ●移動がカンタン
- ●強化木材なので強度は抜群
- ●棚の高さは自由自在
- ●収納幅59cm

全国配送　渋谷駅前店にて展示中！　激安

新品 高級パソコンデスク　クレジットOK！

全機種対応　業務用として開発・設計　強度バツグン　移動自由（ストッパー付キャスター使用）

注文番号	特価	定価	クレジット支払例	寸法
B-64 PC-1	￥29,800	￥38,000	月々￥3,300×10回	600（幅）× 930（高さ）/700（〃）× 740（奥行）
B-65 PC-2	￥42,000	￥49,000	月々￥3,800×12回	1200（幅）× 930（高さ）/700（〃）× 740（奥行）
B-66 PC-3	￥36,000	￥42,000	月々￥3,300×12回	900（幅）× 930（高さ）/700（〃）× 740（奥行）

●お申込みは今すぐお電話か下記の申込書で！

東京本社受付 ☎03（463）4455（ヨシココ）
大阪受付 ☎06（364）1258
福岡受付 ☎092（751）3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京本社までお電話下さい。

●送り先／(株)日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル

お申込み方法

- ●今すぐ下記の商品申込書に記入の上お送り下さい。クレジットの手続きが済み次第5日前後で商品がお手元に届きます。
- ●現金一括払いの方は、下記の商品申込書にご記入の上、代金を同封して現金書留にてお送り下さい。到着後3日前後で商品がお手元に届きます。
- ●クレジットの場合、学生・未青年の方は保護者の代理申込みになります。
- ●クレジットのお支払いは回数、ボーナス併用払いなどご自由に組み合せできますのでご相談下さい。

★尚、お急ぎの方は今すぐお電話でお申込下さい。

キリトリ線

《商品申込書》

昭和　年　月　日　日本マイコン流通センター 御中

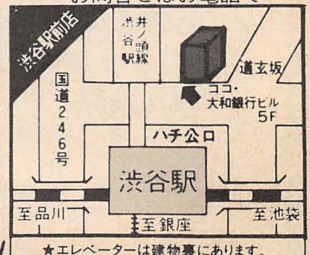
下記の商品を申し込みます　支払方法　クレジット：現金

	ご購入商品			
	注文番号	特価	支払回数	フリガナ / お名前 / 電話番号
(例)	B-60	47,800円	15回	フリガナ / ご住所
		円	回	年齢　オ

Ⓑ11月号

社員・アルバイト募集中！

お問合せはお電話で



マイコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて

全国ネットであなたのマイコンを



高価下取・買取

日本マイコン流通センター

低金利
クレジットOK!
(月々3,000円から)
3〜60回まで

中古ハード激安大バーゲン

10/20〜11/10まで
全国通信販売OK！
全商品保証付

メーカー	機種名	特価(円)
NEC	PC-9801M2（新同）	238,000
〃	PC-9801VM2（新同）	322,000
〃	PC-9801F2	208,000
〃	PC-9801	98,000
〃	PC-8801MKII 10、20、30	82,000〜
〃	PC-8801MKIISRモデル30（新同）	154,000
〃	PC-8801	47,800
〃	PC-8001MKII	29,800
〃	PC-8001	28,000
〃	PC-6601	56,000
〃	PC-6001MKIISR（新品）	59,800
〃	PC-6001MKII	36,000
〃	PC-6001	18,000
〃	PC-100(モデル30)・PC-KD651セット	298,000
〃	NK-3618-22(漢字プリンタ)	87,000
〃	PC-8822(漢字プリンタ)	98,000
〃	PC-98H32(10メガハードディスク)	189,000
〃	PWP-100(プリンタ付ワープロ)	178,000
各社	中解像度モニター	19,000〜
〃	高解像度モニター	29,000〜
〃	超高解像(640×400）モニター	56,000〜
〃	グリーンモニター	12,000〜
シャープ	MZ-2200(専用レコーダー付)	48,000
〃	MZ-2000	46,000
〃	MZ-5521	186,000
〃	MZ-700シリーズ	19,800〜
〃	X1シリーズ	48,000〜
〃	MZ-80B	42,000
〃	MZ-1200、80K、Cシリーズ	29,000〜
〃	CZ-80DT(デジタルテロッパー)	29,800
〃	CZ-300F(3インチディスク)	39,800
東芝	パソピア(PA-7010)	19,800
富士通	FM-7	56,000
〃	FM-8	29,800
〃	FM-11EX	139,000
〃	MB-27407(FM用プリンタ)	39,800
日立	MB-16003(16000シリーズ)	168,000
〃	ベーシックマスターJr（カラーアダプター付）	12,000
ナショナル	JR-200	12,000
APPLE	APPLE J-PLUS	68,000
精工舎	GP-550F・M・E(漢字プリンタ)	39,800
〃	GP-250FA(MZ-2000用プリンタ)(新同)	19,800
カシオ	FP-1100	29,000
横河	PL-500(漢字プロッタプリンタ)	39,800
各社	フロッピーディスク(PC、FM、パソピア用)	64,000
〃	MSX	12,800〜
〃	MZ-2000、80B用ディスク（新同）	52,000

★その他在庫も豊富にあります。

全国通信下取販売・買取

中古マイコン

下取・売却をお急ぎの方は直接現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

- 下取りご希望の場合は、一週間以内に、ご希望商品と下取分代金差し引きの請求書をお届け致します。
- 売却ご希望の場合は、現品が着き次第、3日以内に高価買取り代金をお届け致します。
- 下取り・売却どちらの場合も周辺機器、ソフト、書籍まで全て高価でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。
- 直接お送り頂く場合は下記の宛先に、MK係を必ず御記入して下さい。

●マイコンのお求め、下取、売却は今すぐお電話で！

東京本社受付 ☎03(463)4455（ヨシココ）
大阪受付 ☎06(364)1258
福岡受付 ☎092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京本社までお電話下さい。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル

中古マイコン激安市大バーゲン！ 10/20〜11/10 全国通信販売OK！

キリトリセン

《無料見積申込書》 昭和 年 月 日 日本マイコン流通センター御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒	TEL	
購入予定日	年 月	職業	年令	購入方法	現金・クレジット

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。 Ⓑ11月号

今、すぐお電話ください。
パーソナルコンピュータ テレホンショッピング

お支払いは
11月からでOK!



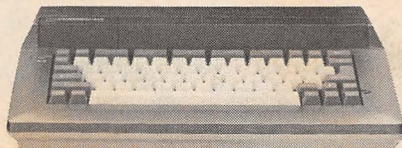
仙台 (0222) 24-5591

人気のPC-6000シリーズを特別提供

① NEC PC-6001mkIISR (マーク)

NECのおしゃべりパソコン"PCシリーズ"の人気機種。そのまま自宅のテレビに接続可能。漢字も書け、お話しもできる。数々の機能を満載したホームパソコン。





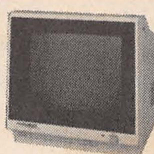
本体 + データレコーダー

- 本体PC-6001mkIISR…………¥89,800
- NECデータレコーダ〈PC-DR321〉¥19,800
- テレビアダプター〈PC-6044SR〉¥ 7,000

メーカー希望小売価格合計¥116,600を
現金特価 **86,800円**

頭金なし	月々 **3,300**円×23回
第1回目4,780円	
ボーナス月加算…………5,000円×4回	
お支払い合計…………100,680円	

② NEC PC-KD201



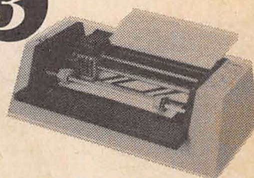
PC-KD6000シリーズ用カラーモニター。
15色表示可能、RGB入力。
台数限定の為お早めに!!

- NECカラーモニター〈PC-KD201〉
…………¥59,800

現金特価 **30,000円**

頭金なし	月々 **2,700**円×11回
第1回目3,000円	
お支払い合計…………32,700円	

③ NEC PC-6023



- NECプロッター〈PC-6023〉……¥79,800

ケーブルサービス中現金特価 **44,800円**

頭金なし	月々 **4,000**円×11回
第1回目5,050円	
お支払合計…………49,050円	

今最も人気のモデルをボーナス特価で提供!!

④ NEC NECパーソナルコンピュータPC-8800シリーズ PC-8801mkII model30

大人のパソコンPC-8800シリーズ
5インチFDD2基搭載、漢字ROM標準装備のビジネス&ホビーパソコン。 (ディスプレイは別売)

- 本体 PC-8801mkIIモデル30……¥275,000



現金特価 **168,000円**

頭金なし	月々 **4,700**円×23回
第1回目6,780円	
ボーナス月加算…………20,000円×4回	
お支払い合計…………194,880円	

⑤ NEC PC-8801用カラーモニター



NEC
PC-KD552
4,000文字表示のPC用カラーモニター。

- NECカラーモニター〈PC-KD552〉¥112,000

現金特価 **69,800円**

頭金なし	月々 **3,300**円×23回
第1回目5,070円	
お支払い合計…………80,970円	

⑥ 富士通 FMシリーズ FM-77 (セブン セブン) DI

3.5インチFDD搭載、漢字ROM標準装備。
ビジネスにゲームに今最も人気のFM77シリーズ。
(ディスプレイは別売)

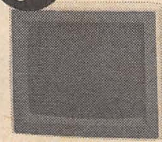


- 本体 FM-77DI…………¥198,000

現金特価 **139,800円**

頭金なし	月々 **4,200**円×23回
第1回目5,570円	
ボーナス月加算…………15,000円×4回	
お支払い合計…………162,170円	

⑦ FMシリーズ用カラーモニター



富士通
MB27343
640×200ドット、2,000文字表示
カラーディスプレイ

- 富士通FMシリーズ用カラーモニター〈MB27343〉

¥67,800………… 現金特価 **49,800円**

頭金なし	月々 **2,400**円×23回
第1回目2,570円	
お支払い合計…………57,770円	

受付時間 AM10:00▶PM7:00〈年中無休〉

全国どこでも **無料配達** / ご注文は **商品NOでどうぞ**

低金利でお得な **OAクレジット** / 手軽なクレジット **頭金なし**

らくらくお支払い **長期60回払までOK!** / ゆっくりお支払い **11月からのお支払いでOK!**

クレジット又は現金でのお申し込みはお電話でお問い合わせ下さい。



パソコンの大型専門店
コンピュータ・中央



エルタウン
庄子デンキ

コンピュータ・中央
仙台市一番町三丁目6-5 ☎24-5591

マイコンプラザ石巻バイパス店
石巻市東中里三丁目2-5 ☎0225(93)3211

マイコンプラザ山形本店
山形市七日町二丁目7-43 ☎0236(42)1222

キャリーラボのニューゲーム・ソフト・インフォメーション



★NEC PC-8800シリーズ用に開発中！請う御期待！

妖精王「フェラーリ」が治める美しく平和な妖精の国「エアリアル」の王女「プリンセス・フェアリー」が魔王ゴルギューヌの魔力によってさらわれてしまい、はるか遠い魔の国「ユードルフォ」に閉じこめられてしまいました。プリンセスを救出しなければ、エアリアルが魔王ゴルギューヌの支配下にされてしまう！プリンセスを助けるためには時間を飛びこえ、幾多の苦難を乗りこえなくてはならない。フェラーリ王の信頼に応え、一人の勇者パポリンが木の聖霊テュリンの持つ不思議な力を貸り、プリンセス救出のために魔の国へと向った…。

大脱走

キャリーラボがそのオリジナリティを誇る「大脱走」。それは君自身が主人公となって活躍する一大救出ドラマだ！





F2グランプリ

今までのレーシングに不満タラタラの君！
あのキャリーラボがやりました。
「F2グランプリ」！運転操作2モード。8国8コースにわたる新設サーキット。レースモードの他に練習走行モード付。
まだある。エディター機能付。
なんと、自分で自由自在にコースが組めるのだ。



	F2グランプリ		大脱走	
MSX（要32K RAM）			CT	¥3.800
PC-6001mkII/SR PC-6001/SR			CT	¥4.200
PC-8801/mkII/SR	CT	¥3.800	CT	¥4.200
	5FD	¥5.800	5FD	¥6.400
PC-8001mkII SR	CT	¥3.800	CT	¥4.200
PC-9801/E/F/U			5FD	¥6.400
			3.5FD	¥6.800
MZ-2200/2000	CT	¥3.800	CT	¥4.200
X1シリーズ	CT	Y3.800	CT	Y4.200
FM-NEW7/77/7	CT	Y3.800	CT	Y4.200
FM-NEW7/7	5FD	Y5.800	5FD	Y6.400
FM-77	3.5FD	Y5.800	3.5FD	Y6.800

ついに登場！ 16ビット 超フライトシミュレーション

NEC PC-9800シリーズに新登場！





開発情報

★ハワイのオアフ島付近をセスナ機でシミュレーションフライトするゲームです。
★流れるようなリアルタッチ・グラフィクス画面！まるで実際に上空を飛行しているような臨場感あふれるソフトです。

★パートナーズ
マイクロキャビン
マイコンハウスSPS

■開発・企画スタッフ募集中！
（勤務地：熊本）詳しくは御問いあわせください。



© Carry lab.
株式会社 キャリーラボ

GAME SOFT シリーズ
〒862 熊本市大江6丁目25 25 金子ヒル1F
TEL 096(363)0211
FAX 096(363)0235 G2・G3

チャレンジャーズ ソフト情報誌「チャレンジャーズ」ご希望の方は、氏名、住所 年令、職業を明記の上、送料 200円と請求券を添えてお申し込みください。

通信販売 全国マイコン販売店で取り扱っております。通信販売の御注文は現金書留か郵便振替を御利用ください。送料300円。郵便振替口座 熊本0－18846

サポート 月～金曜日14:00～17:00 TEL 096－363－0047

BASICマガジン 11月号 請求券

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 定価350円(送料70円) 雑誌18361-11

マイコンBASICマガジン第四巻第十一号通巻四十一号 昭和六十年十月二十五日印刷 昭和六十年十一月一日発行 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 昭和五十九年五月一日国鉄首都特別扱承認雑誌第七五一七号